

2007年 总第234期

大众软件®

半月刊



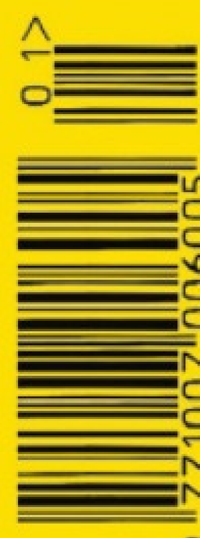
www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

01

2006中国电脑游戏产业报告




ISSN 1007-0060

数字时尚

全彩 仅售：29.8 元

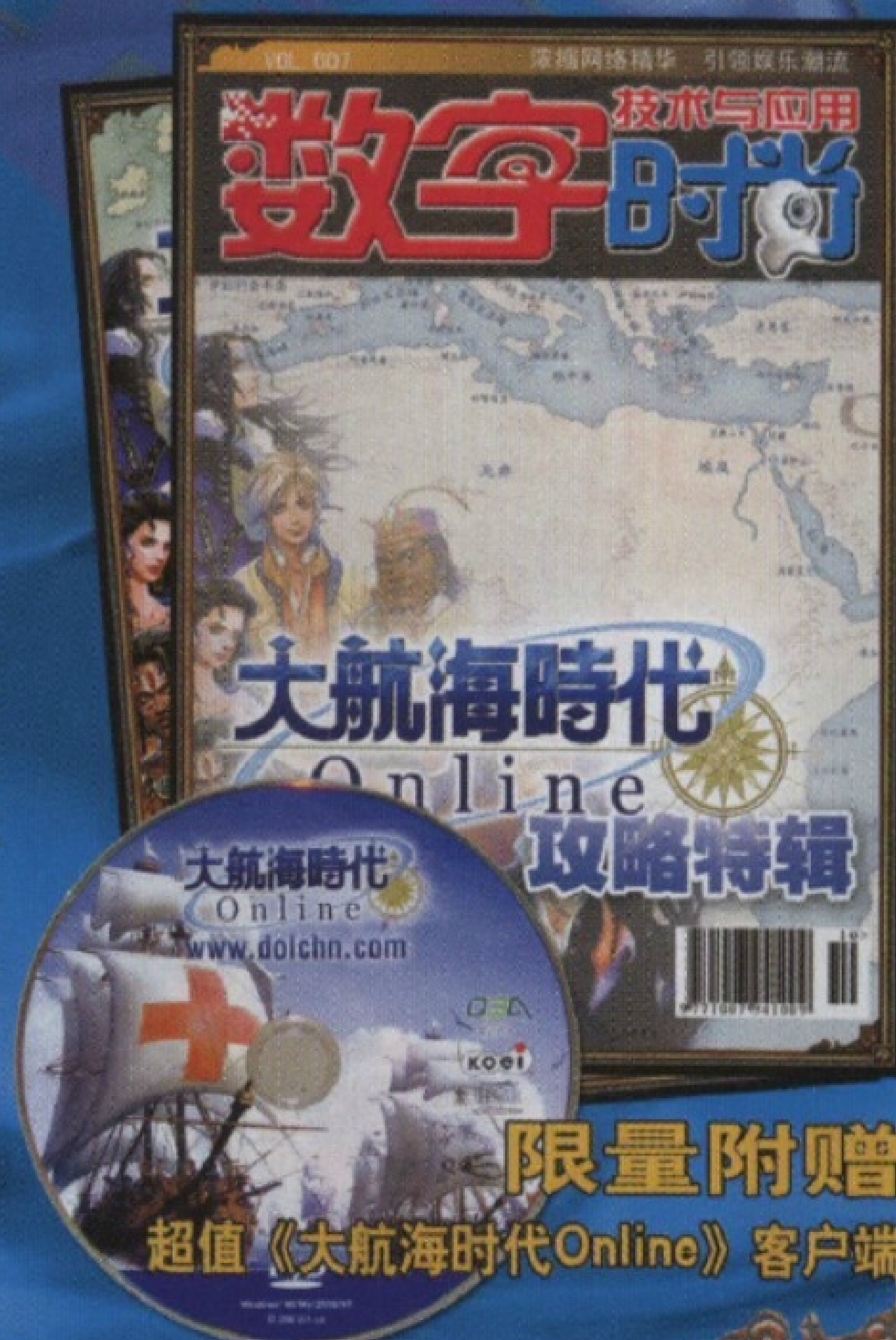
《大航海时代Online》资料百宝书火爆发售

超过240页，内含最详细的人物技能说明、舰船数据、港口特产及物价指数等大量第一次公开的资料，不可错过。

为配合即将到来的最受期待网络游戏大作《大航海时代Online》的公测，《数字时尚》杂志特推出《大航海时代Online》攻略特辑。

攻略特辑总页码超过240页，其中包括新手入门、舰船知识、港口资料、航海体验、冒险心得、技能数据、海战经验等等一切与《大航海时代Online》相关的资料内容。特辑将以其丰富翔实的资料，为广大玩家描绘出一个完整而深邃的大航海世界，为玩家提供第一手翔实准确的数据，使广大玩家能在即将到来的《大航海时代Online》公测中顺利地扬帆远航，体验一份属于自己的大航海世界。

发行热线：010-65934375 65025164
联系人：黄爱华　郭雪梅



京报集团出版

千万学子独立生存成才读本 《大学生》 China Campus 杂志

《大学生》杂志于1988年创刊

在高校阅览室，她是“被翻得最烂的杂志”；在全国学联、中国广告协会和一些著名市场监测机构评比中，她是“校园先锋媒体”。

订阅《大学生》杂志的邮发代号：**82-166**

每月2期
每期5元
年价120元

父亲母亲送给孩子的礼物

订全年得笔记本电脑 U盘

敏锐智慧的信息捕捉者 为大学生离开父母家人后，独立生存、发展、成才提供前瞻性的指导和服务。

美丽年华的见证者 无数成功人士在大学时代都是《大学生》的作者和读者：孔庆东，窦文涛，迟宇宙，撒贝宁、元元……。

时代方向的发现者 引领大学生成为品格出众，勇敢创新，意志坚韧的新时代“普通劳动者”。

真情回馈惊喜大奖 每年一度的年终订阅是拥有《大学生》的黄金季：在此期间，本刊推出有奖订阅活动答谢新老订户：

一等奖笔记本电脑5名　二等奖U盘100名

凡在2006年9月1日~11月31日期间，订阅2007年全年《大学生》的个人或集体，请将订阅报刊收据或复印件并随信附上本人详细地址，在2006年12月2日前寄回本社就能参加抽奖。

大学生杂志社
地址：北京市朝阳区北四环中路33号
邮编：100101
国内统一刊号：CN11-5239/C
邮发代号：82-166
垂询电话：(010) 64876015 64876011
网址：www.chinacampus.org


惊天动地
CABAL ONLINE
永久免费
迎07盛世 庆惊天公测
http://cabal.moliyo.com



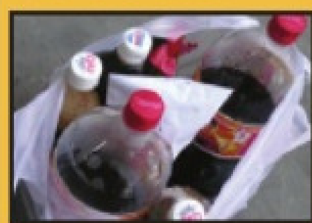
1 2007 January

SUN 日	MON 一	TUE 二	WED 三	THU 四	FRI 五	SAT 六
	1 十三 宜:惊天动地 不宜:栽种	2 十四 宜:惊天动地 不宜:安床	3 十五 宜:惊天动地 不宜:理发	4 十六 宜:惊天动地 不宜:买田	5 十七 宜:惊天动地 不宜:嫁娶	6 小寒 宜:惊天动地 不宜:结网
7 十九 宜:惊天动地 不宜:造酒	8 二十 宜:惊天动地 不宜:放水	9 廿一 宜:惊天动地 不宜:穿井	10 廿二 宜:惊天动地 大事不宜	11 廿三 宜:惊天动地 不宜:成服	12 廿四 宜:惊天动地 不宜:修厨	13 廿五 宜:惊天动地 大事不宜
14 廿六 宜:惊天动地 不宜:买田	15 廿七 宜:惊天动地 不宜:成服	16 廿八 宜:惊天动地 不宜:结网	17 廿九 宜:惊天动地 不宜:酝酿	18 三十 宜:惊天动地 不宜:动土	19 腊月 宜:惊天动地 不宜:行丧	20 大寒 宜:惊天动地 不宜:祭祀
21 初三 宜:惊天动地 不宜:动土	22 初四 宜:惊天动地 大事不宜	23 初五 宜:惊天动地 不宜:远行	24 初六 宜:惊天动地 不宜:买田	25 初七 宜:惊天动地 大事不宜	26 初八 宜:惊天动地 不宜:安床	27 初九 宜:惊天动地 不宜:合酱
28 初十 宜:惊天动地 不宜:放水	29 十一 宜:惊天动地 不宜:嫁娶	30 十二 宜:惊天动地 不宜:动土	31 十三 宜:惊天动地 不宜:栽种			

CONTENTS 目录

2007年第01期 总第234期

01
2007
本期推荐

网络时代
薄荷糖、可乐和网络传奇

本文进行的试验具有危险性，读者请不要自行尝试或以试验结果为行为标准。

实用软件
离开电脑的日子
——记掌上设备生活的一天

本文将告诉你，为什么要选择，以及如何选择一款掌上设备。

在线争锋
燃烧远征
《魔兽世界》资料片美服特报


本文带给你第一手的“燃烧远征”热辣体验。

锋利的盾
草根时代的单机游戏

草根单机同人游戏的作者，把他们对于社会、时代和游戏的理解融入进作品中……

下期预告

新品初评：明基“插黑”液晶显示器
硬件评析：家庭影院疯狂DIY
专题企划：直击无线技术在真人CS中的表现
在线争锋：三国志Online火线报道
攻城略地：《极品飞车——生死卡本谷》

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 杨旸
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 张宇 李刚 王槊
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 祁津忆 平龙飞 汤瑛
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2007年01月01日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

……考试……

亚运会正在如火如荼地进行着，对于中国体育界来说，这是一个中考。

2007年01期的杂志经过紧张有序的制作，已经完成，对于我们，这是一个高考。

在我的印记里，每一年过得都很快，每一个新年来得都很突然。自从2007年改版的消息，在2006年第22期的编辑部报告《5元的诱惑》中泄露出去后，读者们给予了各种真诚的意见和建议。可以说这是从2002年以来《大众软件》最为重大的一次改版，无论是页码，还是栏目的设定以及排版的风格，我们都做出了较大的调整。我们带着诚惶诚恐的心情，策划着第一期的诞生。如今杂志已经面世，我们依然感到诚惶诚恐，因为答卷虽然已经交上，但还没有看到考官（就是你们，亲爱的读者）给我们的评价。请将你们给的分数填写在这一期杂志的读者回函卡上，还有你们宝贵的意见和建议，请一并附上。但是，请不要将回函卡一角的刊花寄给我们，把它留下，攒够24期，再一起寄给我们吧。到那时，集全刊花的读者将有机会得到“2007年《大众软件》热心读者奖”。奖品暂时保密。

我们等待着你们的打分。

诚惶诚恐……

King@popsoft.com.cn
完成于新年之前

★幸运读者获奖名单★

读者回函卡幸运读者

本期幸运读者将获得2007年台历及游戏玩偶各1份

河北 杨　魁　北京 程　琳　江苏 王　琛
湖南 冷天影　河南 贾宝鑫　吉林 蔡家原
山东 程愉钦　陕西 杨悦凡　湖北 汤志强
浙江 沈　怡　山西 程珏帅　安徽 黄远东
广西 罗盛克　新疆 王　聃　青海 胡　健

TOP TEN网投幸运读者

本期幸运读者将获得2007年台历

江苏 赵　玮　江苏 顾　帆　吉林 曹仁淳
云南 何红江　山东 刘广鑫　浙江 蔡　晖
天津 崔秋萍　山东 梁　旭　安徽 邓　磊
北京 邓　硕　黑龙江 刘诗文

（网投地址：www.popsoft.com.cn）

声明

在线争锋

锋利的盾

攻城略地

极限竞技

有字天书

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

“蓝海战略”力作
——联想锋行X8000电脑

■晶合实验室 别理我

厂商： 联想（Lenovo） **上市状态：** 已上市
售价： 10,999元（送测机型）
咨询电话： 800-810-8888
附件： 操作系统恢复光盘、驱动光盘、说明书、保修卡、连接线等
推荐： 对娱乐品质有较高要求的家庭用户

2006年11月9日，联想在广东珠海召开“2006家用电脑创新策略暨全家族新品发布会”，正式提出基于LVT（Lenovo Vantage Technology）技术的的“双蓝海战略”，发布了基于LVT技术应用的天骄S-i、锋行X及家悦U三大系列家用电脑新品。同时联想还启用了新的红圈黑底PI标识，今后将统一使用在联想的家用电脑上（编者注：详见本刊2006年第24期“要闻闪回”栏目相关报道）。

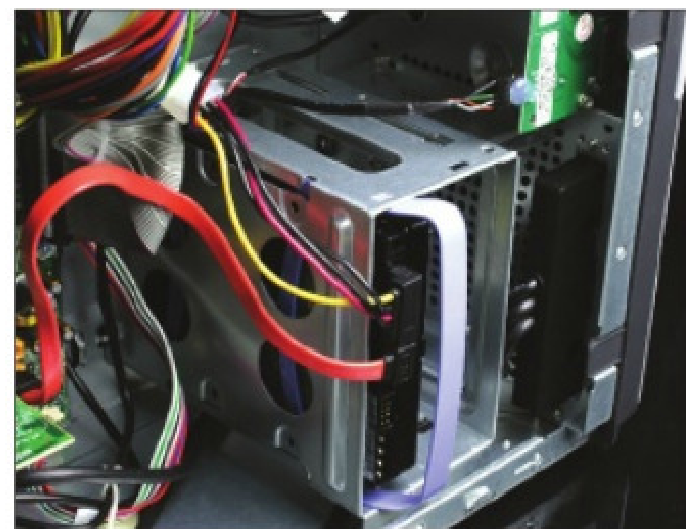
作为联想“蓝海战略”中的重要棋子，联想新锋行系列家用电脑的核心概念即是LVT技术。伴随LVT的是酷睿2处理器及支持DX9/DX10的独立显卡（锋行X系列），其他硬件配置的升级也相当可观，是不是有些心动？让我们一起来看看这新一代锋行吧。

联想这次送测的机型为锋行X8000，标配了22英寸宽屏液晶显示器，比当前DIY市场中主流的19/20英寸宽屏更大，视觉冲击相当强烈。显示器外形简约，边框较窄，并提供了“文本”“网页图片”“视频影院”“分屏显示”4种亮度模式，其中左右亮度迥异的分屏显示较为有趣，不仅可用来演示，也可一半看视频一半写文本。


键盘上的LVT按钮


22英寸宽屏液晶，视觉效果震撼

在锋行X8000的键盘上有一个特殊的黑底红圈LVT按键，是开启LVT功能的钥匙。联想LVT是软、硬件一体化的系统级技术解决方案，具体到锋行X8000身上，它涵盖了家电式多媒体娱乐、互联网应用、文件管理、系统/数据拯救、杀毒、软件安装等应用。其工作方式既有开机阶段（LEOS）底层支持，也有Windows系统下的软件应用，而这一切只需按下LVT键即可实现。以系统拯救为例，开机阶段，按下LVT键，即可出现基于LEOS系统的“联想电脑拯救系统”，里面提供了“文件管理”“一键杀毒”“驱动与软件安装”和“一键恢复”等功能；配合随机附带的数据光盘即可完成相关工作，用户无需了解过多技术知识，也避免了在维护系统中可能出现的误操作。家电式多媒体娱乐是LVT另一个重要内容，基于Windows系统，进入操作系统后按下LVT键即可启动。其工作方式是通过英特网下载视频、音频及书籍。当然，作为一种涉及版权的服务，可下载的内容不是免费的，用户在用完最初赠送的内容后需及时续费，但这种傻瓜式操作和集约式管理的确大大降低了用户的使用难度。


方便的内部扩展方式


机箱把手

锋行X8000主机采用Micro-ATX结构，外形并不大，家电风格浓郁，辅以亚光银漆，凸显金属质感。联想在主机人性化设计方面下了很大功夫，机顶把手槽便于用户移动机箱，电源和Reset键也被放置在机箱顶部，方便了习惯把机箱放在较低位置的用户。机箱正前方，可看到有着呼吸效果的圆形指示灯，这是联想锋行系列设计的精髓之一。它对应EIY（Enjoy It Yourself）的模式转换功能，可对电脑运行状态进行快捷调整，AUTO自动、TURBO全速、COOL低速3种运行状态分别用蓝色、红色和绿色指示灯进行标识。EIY概念还包括侧翻门机箱、硬盘扩展盒等设计。X8000采用了免螺丝结构，用户可很方便地添加设备。

模式转换功能主要针对降低能耗及静音需求：TURBO全速状态下处理器工作在100%频率，而COOL低速状态频率降低到84%（约1.58GHz），AUTO自动状态则由软件


电源位于机箱顶部


模式转换呼吸灯

根据电脑工作负荷情况进行调速。在几种状态切换时，我们可在联想提供的模式软件里看到显卡GPU和硬盘的运行状态，但没发现它们有降速或提速现象，相关功能还需进一步完善。

锋行X8000优秀的易用性背后，有着强大的硬件支持。由于Intel新一代酷睿2处理器的能耗远高于P4系列，在提供强大性能的同时，整机散热系统噪声控制得极好（即使敞开机箱噪声也很微弱）。送测机型的主要配置包括：酷睿2 E6300处理器、Ramaxel 1GB DDR2 533内存、WD 2500JS 250GB SATA硬盘、ATI RADEON X1600pro 256MB DDR2显卡、16×DVD刻录机……加上22英寸的大屏液晶显示器，对于一款定位于中高端娱乐应用的家用电脑而言，这样的配置已足以满足要求。

X8000的整机性能相当强悍，完全能应付日常工作生活需要，像DOOM3、《极品飞车——卡本峡谷》等要求较高的主流3D游戏也能流畅运行。视频影音方面，22英寸大屏幕带来的视觉震撼令人难忘。X8000的性能可对各种格式的高清视频进行流畅的解码播放，1680×1050的显示器分辨率远远超越了720P高清视频的回放要求，播放1080i/P视频的效果也相当不错。随机配置的音箱音质尚可，外观中规中矩。



LVT家电式多媒体娱乐界面

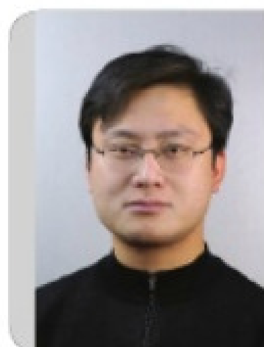


模式转换状态显示

性能测试成绩表

PCMark 05 v120	总分4631	
Sisoft Sandra Pro 2007	Dhrystone ALU	17 242MIPS
	whetstone iSSE3	11 908MFLOPS
	Integer X8 iSSE4	102 020it/s
	Floating-Point X4 iSSE2	55 427it/s
	Memory Int Buff'd iSSE2	4 663MB/s
	Memory Float Buff'd iSSE2	4 646MB/s





作为联想新近推出的家用电脑主力机型，锋行X8000将联想LVT技术很好地融入到各项功能设计中，提供了强大的性能和很好的易用性。虽然其售价略超万元，但产品附加价值较高，值得预算充足的中高端家庭用户考虑。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



素雅写意——索尼爱立信Z558c手机

■晶合实验室 壹分

厂商： 索尼爱立信（Sony Ericsson） **上市状态：** 已上市
售价： 1760元 **咨询电话：** 400-810-0000
附件： 手写笔、数据线、说明书、软件光盘等
推荐： 喜欢手写输入同时要求手机体积小巧的用户

Z558c的外观很容易让人以为它仅仅是一款普通的折叠手机，实际上当你把它拿在手中仔细把玩，就会被它精致素雅的风格所吸引。Z558c采用经过细致的表面处理的深灰色金属外壳，并且加上了特别设计圆形图案，显得庄重宁静。产品的整体做工与模具精度均表现出了很高的水准，所有的接合缝隙均匀一致，金属与塑料材质的结合也相当不错。

这款产品最大的特色无疑是其支持全屏手写输入的26万色TFT彩色屏幕，1.9英寸的面积提供了充足的书写空间，虽然176×220像素的分辨率并不高，但是实际显示效果令人满意，色彩与亮度都可以满足使用者的需求。提起手写折叠机难免让人想起我们曾测试过的摩托罗拉A668，由于输入原理的


Z558c的手写输入感受相当流畅


索雅的图案被蚀刻在金属外壳表面

不同以及输入区域的变化（A668在热敏键盘区手写输入），Z558c在输入时的握持稳定性要更好一些。Z558c是索尼爱立信第一款非Symbian系统而支持手写输入的手机，其手写输入感受与部分PPC智能手机类似，识别率和识别速度也很不错，保证了输入的流畅。手写笔可挂在手机左侧的挂绳孔中，笔身造型与做工都比较出色，但是笔身较短且轮廓中棱角多，影响了长时间输入时的舒适程度。值得一提的是Z558c的“预测文本输入法”功能，在用户输入文字的同时，手机将自动检查用过的词语和用户自定义词典，为用户建议可能的词语选项。



130万像素摄像头

实际测试中这项功能在大部分日常用语中表现较好，能够在一定程度上简化操作，提高输入速度，可能由于工程样机的软件尚不完备，在手写输入时这项功能似乎无法使用。尽管Z558c支持手写输入，但是却并不支持触摸操控，想来这也是产品定位使然。另外在手机待机模式下用手写笔轻点屏幕可以立刻进入新短信编辑界面，相当方便。



小巧精致的手写笔



主显示屏关闭时还可以当作镜子用





键盘的键位分布合理，空间充足，控制区的工艺处理相当不错

除了手写输入，多媒体方面的表现是Z558c的另一亮点，机身搭载了130万像素摄像头，虽然拍摄质量一般，但是可以支持有声视频拍摄，通过手机内置的影音编辑器Video DJ，用户可以快速制作出各类趣味短片。虽然机身内存只有18MB，但是Z558c支持高达1GB的Memory Stick Micro（即M2）扩充，为MP3播放、拍照、视频录制等功能提供了充足的空间。Z558c支持40和弦铃声和MP3/AAC音乐铃声，并且可以通过“录音机”功能将录音作为铃声使用，为用户增添了使用乐趣。

另外，这款手机在网络支持与数据传输方面的表现也相当全面，支持GPRS 900/1800/1900三频网络，内置蓝牙以及调制解调器功能，同时支持USB2.0接口（需使用厂家专用数据线）。Z558c提供了全面快捷的信息传送解决方案，通过“手机电邮”和“自动电邮”功能，用户可以随时利用手机通过GPRS或者互联网发送电子邮件，并且可以添加文本或者图片附件。同时当有新的电子邮件到达用户的信箱时，也会自动被下载到用户的Z558c中（需要手机时刻保持联网状态）。在短信发送方面，Z558c支持最长9600字的短信息（发送时依旧会被自动切分为多条短信计费），在发送长信息时相对较方便，不过宣传的意味大于实用价值。Z558c标配电池为BST-36，容量750mAh，正常使用情况下大约可以勉强坚持3天左右，令人略感遗憾。

网络频率	GSM/GPRS 900/1800/1900MHz
可选颜色	深灰色
多媒体功能	拍照/视频拍摄/MP3播放/FM收音机
内屏参数	1.9英寸176X220像素26万色TFT彩色屏幕
外屏参数	128X36像素STN彩色屏幕
铃声	40和弦/音乐铃声（MP3/AAC）
摄像头	130万像素
内存容量	18MB
存储扩展	Memory Stick Micro（最高1GB）
数据传输	蓝牙/USB 2.0/WLAN 802.11b/GPRS Class10
尺寸	87.5mmX46mmX20.5mm
重量	约92.5g（实测，不含手写笔）



虽然厂家将其定位为商务手机，Z558c同时兼具全面的娱乐功能，索尼M2卡的应用也有效保证了产品的体积（87.5mm×46mm×20.5mm）和重量（约93g），加上适中的价格让其拥有更广泛的目标用户群。对于需要频繁发送短信息，又喜欢听听MP3的用户，Z558c是个值得考虑的对象。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

百尺竿头——两款全新18×DVD刻录机



■晶合实验室 电子土豆

16×DVD刻录机的价位已从其成为主流时的500～600元稳步下降到2XX元的谷底，支持的刻录格式也越来越全，无论核心技术、功能还是价格战，厂商们已很难再有大的动作。而下一代蓝光和HD DVD光存储设备的成本和价位还距主流市场有相当大的距离，因此在有限的范围内尽量榨干DVD刻录机的性能潜能，成为众多厂商的选择。在浦科特和三星之后，光存储大厂索尼和明基也推出了自己的18×DVD刻录机产品。

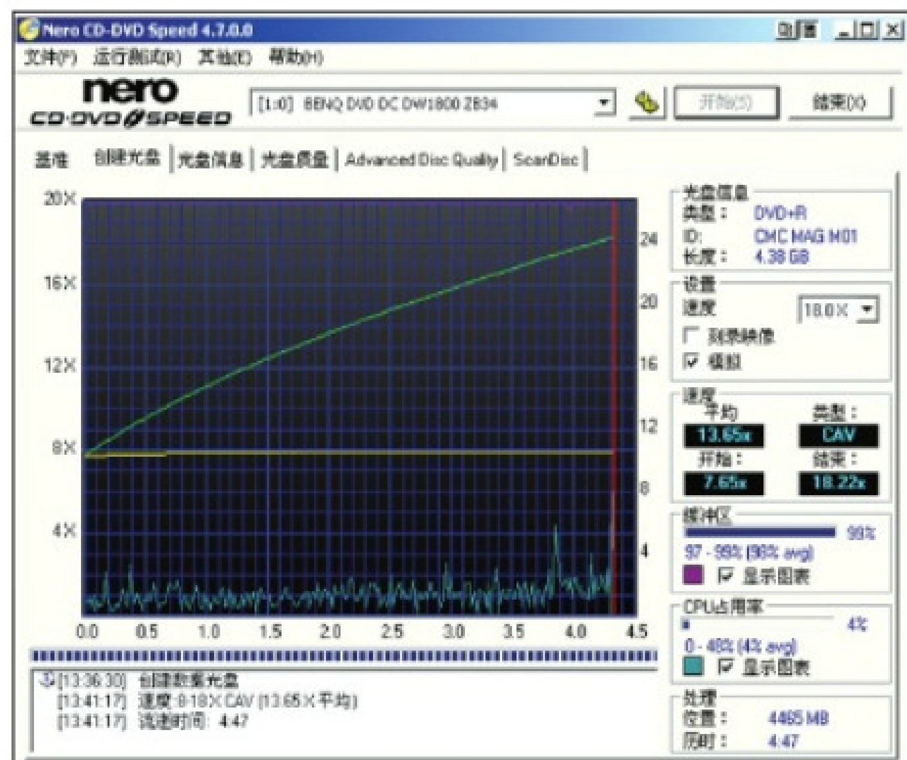
索尼AW-G170A

厂商：索尼（SONY） 上市状态：已上市
售价：359元
咨询电话：020-82253777
附件：说明书、保修卡、Nero 7刻录软件光盘
推荐：对刻录性能有较高要求的用户

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

索尼AW-G170A采用IDE接口（SATA接口型号为AW-G170S），支持索尼的智能刻（Smart write）技术，可从光盘表面计算激光反射率，调整激光束强度并让光束始终与盘片保持90度，保持最佳刻录效果。它采用短机身设计（长146mm），有白、银和黑3种颜色可供选择，送测样机为黑色磨砂面板。内置2MB缓存，支持18×DVD±R写入、8×DVD+RW/6×DVD-RW复写、8×DVD±R DL和12×DVD-RAM写入、48×CD-R和32×CD-RW刻录，读取DVD+RW/-RW也达到13×。

我们采用Nero CD-DVD Speed 4.7测试，盘片为CMC 18×DVD-R和48×CD-R。G170A刻录DVD-R时从7.54×起步，最高可达18.04×，平均13.48×，用时5分07秒（4.38GB数据）；CD-R则最高达48.08×，用时2分48秒（700MB数据）。刻录曲线稳定，工作中震动和发热量控制得很好，但噪声较明显。



1

明基DW1800

厂商：明基电通（BenQ）
上市状态：已上市
售价：349元
咨询电话：400-888-0666
附件：说明书、保修卡、刻录软件光盘（含Nero 6和QSuite）
推荐：对刻录性能有较高要求的用户

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

明基DW1800采用质感相当好的黑色金属拉丝面板，除不支持“光雕”外，它具备目前几乎所有刻录功能：18×DVD±R写入、8×DVD±RW复写，12×DVD-RAM和8×DVD±R DL写入，48×CD-R和32×CD-RW刻录，2MB缓存。除支持明基SolidBurn萨利刀（盘片特性自学习）技术外，还新增了盘片“自平衡滚珠”系统和光头/芯片隔离式仓体结构，保证刻录效果。

采用Nero CD-DVD Speed 4.7测试，盘片为CMC 18×DVD+/-R和48×CD-R。DW1800为CAV刻录方式，18×刻录DVD-R时从7.61×起步，最高达18.22×，平均13.64×，用时4分58秒（4.38GB）。选择16×刻录DVD+R用时5分19秒，而18×刻录DVD+R时从7.65×起步，最高达18.22×，平均13.65×，用时4分47秒（4.38GB），比16×快32秒；CD-R则最高达50.02×。刻录曲线非常稳定，震动和发热量控制得不错，噪声较大。

DW1800配备了明基的独家软件QSuite，提供了Book Type类型管理、QScan，及SolidBurn、WOPC（激光功率动态调整）和OverSpeed（超速刻录）开启/关闭等实用功能。





这两款来自光存储大厂的18×DVD刻录机，都提供了齐全的刻录格式、出色的刻录性能和良好的稳定性。但它们比同品牌的16×产品略贵（约50元），在与之同价位的光雕刻录机和更高的DVD刻录性能之间如何选择（18×刻满一张DVD盘可比16×节省约10%的时间），用户可根据自身需求来权衡。

浙江大学 计算中心
ZHE JIANG UNIVERSITY
中国美術學院 成教院进修部
CHINA ACADEMY OF ART

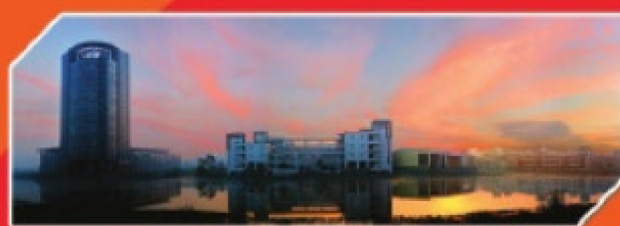
联合招生

游戏动画 影视动画

荣获2004-2005年《电脑报》游戏培训最佳师资奖、华东地区IT培训最佳师资奖

HTTP://WWW.NOWCG.COM

为了响应浙江省关于打造“ 杭州动画之都 ”的号召，开展非学历教育工作，以满足国家首批授予的 9家国家动画产业基地及国内各大游戏、影视公司高素质专业化员工的需求，为国内数字艺术领域企业输送具备艺术素养与专业知识兼备的职业技术人才。浙江大学计算中心联合中国美术学院成教院进修部于 2005年1月全面启动游戏动画、影视动画专业班招生，相关事宜公告如下：





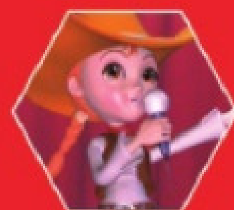
✫ 办学优势

浙江大学是首批进入国家“211 工程 ”和 “985 计划 ”建设的全国重点综合性大学之一；中国美术学院是当今国内在造型艺术领域中，学科最完备、规模最齐整的综合型美术学院之一。两所院校拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施，并在人文社会科学和信息科技领域拥有丰富的资源和学科优势 。



✫ 主要师资

教师团队具有极为丰富的教学经验和制作经验。卢少夫是中国美术学院视觉传达设计系教授，研究生导师。刘老师是资深画师、动画师。 曾制作中央电视台52集动画片《西游记》、上海美术电影制片厂13集动画片《36计奇遇计》，科影厂的动画片 《小贝流浪记》。 王老师是资深动画师、原画师，曾制作《蓝精灵》、《Snoopy》、《美少女战士》、《人猿泰山》、《辛巴达航海》等动画。 高老师是系统分析员、高级游戏程序设计师，具有丰富的游戏项目管理及开发实战经验，对游戏引擎开发、游戏图形学、网络程序设计有深厚的造诣，曾开发多款电视游戏及大型网络游戏。



✫ 专业及学制

游戏动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/Photoshop/Flash/Maya/3ds max/后期合成/游戏体系结构/游戏设计
影视动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/ Photoshop/Maya/3ds max/后期合成/视听语言/表演/影片剪辑



✫ 证书

成绩合格者将获得浙江大学继续教育学院结业证书、中国美术学院成教院结业证书。届时将组织学员参加 Maya 、3ds max厂商认证考试和社会艺术水平美术考级考试。



✫ 就业方向

依托浙江大学、中国美术学院与上海、北京、杭州、深圳、广州等城市的各大游戏公司、影视公司、广告公司良好的合作关系，培养的合格学员将直接推荐到相关企业。



✫ 报名地址

杭州市浙江大学（紫金港校区）计算中心 113室 游戏动画、影视动画、游戏开发培训 招生办公室（收）
电话咨询： 0571-88206788 0571-88206651 传真：0571-88206788 邮政编码： 310058

报名截止日期:2007年3月26日
E-mail: zhaosheng@nowcg.com

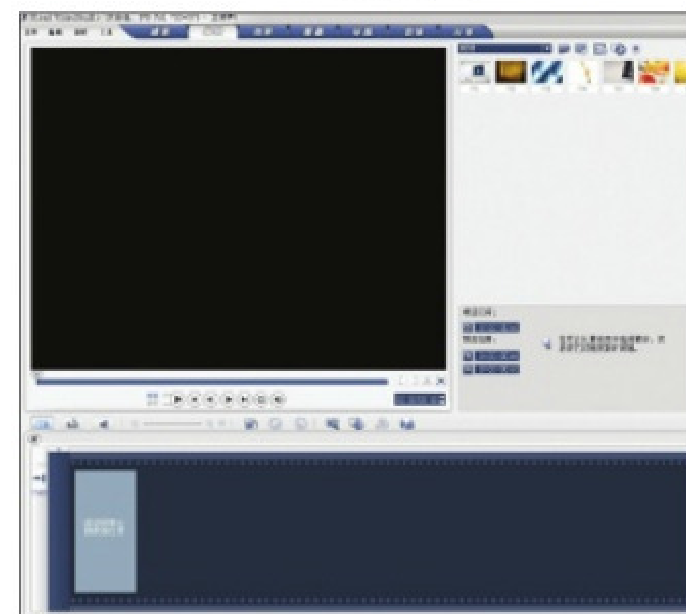
http://www.nowcg.com http://www.nowcg.com http://www.nowcg.com http://www.nowcg.com http://www.nowcg.com



跃动的精彩
——会声会影10 Plus

■晶合实验室 Mu

厂商：北京友立创新科技有限公司
上市状态：已上市 售价：229元
咨询电话：010-82112277
附件：用户手册、客户服务/产品注册卡、内容光盘
推荐：喜爱视频制作的用户



随着数码相机的普及，不少人已不满足于随大流拍摄静态的数码照片了，同时随着网上视频开始流行，数码摄像机（DV）开始进入大家的视线。DV虽然在画质上比不过数码相机，但由于记录的是动态影像及声音，更有真实感，也更显得生动。

不过麻烦的是需要导出视频并加以处理，专业的视频处理工具由于太复杂不适合于家庭使用，这里我们推荐会声会影10 Plus。会声会影10 Plus是一款集视频采集处理输出一体的工具软件，同时由于界面简单，非常适合家庭及个人用户使用。

导入后的视频文件可直接在会声会影10 Plus中进行编辑，包括剪切、音视频分离及大量的特效应用。制作完成后便可保存为视频文件或制作成视频光盘，确实是视频处理一条龙服务。

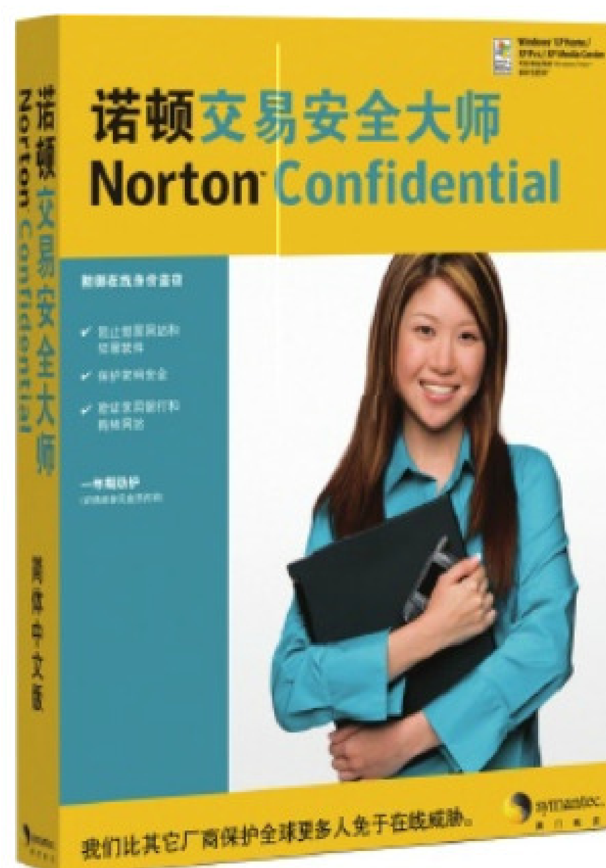
会声会影10 Plus支持HDV、HDD等高清格式的输入输出及编辑，同时最多支持7轨影片的覆叠，便于制作画中画特效，可以说会声会影10 Plus用简便的操作界面实现了专业制作工具的功能和效果。



会声会影10 Plus在功能上比专业软件不遑多让，而操作起来几乎没有难度，只需简单地拖拽点击，是一款适合家庭用户使用的视频编辑软件。新版本添加了对高清格式的支持，也是适应现在高清流行的形势。此外附带了不少视频资源内容的光盘及3D动画制作软件Cool 3D，可以说非常超值。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆



安全第一
——诺顿交易安全大师

■晶合实验室 Mu

厂商：赛门铁克公司
上市状态：已上市
售价：259元
咨询电话：010-85183338
附件：无（送测样品）
推荐：常用网上交易的用户



现在的病毒、木马和流氓软件开始融合在一起，各种恶意软件的危害越来越大，游戏、网上银行账号的保护显得越来越迫切。即使杀毒软件、防火墙配置妥当还是免不了让人担忧，因此安装一款密码保护软件还是很有必要的。

诺顿交易安全大师是诺顿安全产品系列之一，因此安装时自动安装了Norton Protection Center主模块，并具有简单的系统安全性检测功能。在设置了诺顿交易安全大师自身的InfoVault密码之后，任何传输用户账号密码的行为都需要输入InfoVault密码以确认是用户的主动行为而不是木马私自传输。诺顿交易安全大师可提供用户访问网页的信任信息，通过不断增加的钓鱼网页数据库保护用户不被仿冒网页所欺骗。

诺顿交易安全大师继承了诺顿软件产品的特点，由于监控严格，运行速度稍慢，但为了更加安全的防护还是值得的。



百年大计安全第一，诺顿交易安全大师集成在诺顿安全系列产品中，可有效地保护用户密码安全。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

2006 中国电脑游戏产业报告

本刊编辑部 记者部



时光流转，《大众软件》的产业报告伴随着中国电脑游戏产业走过了6年光阴。在这6年里，我们见证了游戏在中国如何改变了人们的生活，见证了它在中国如何渐渐从边缘文化的界限中摆脱出来。在今天的一本时髦刊物里，没有一两页游戏内容，那看起来的确显得缺了点什么；如果一家成立不久的公司里竟没有一个人玩网络游戏，那么它的人员构成一定有着严重问题，它一定过于老化了。当然，在6年前，我们绝没有想到，造就这种改变的，竟然是依靠网络游戏的力量。如果我们没有制作这份产业报告，也就无法理性而深入地理解这种力量的真正能量以及它所改变的一切。也许这份报告也是向投身中国游戏行业的从业者的一种致敬，

这些都是从接下来的产业数据中所看不到的，写在这里，以为纪念」

目录

产业背景及制作说明

2006

[产业背景]

2006年，中国的电脑游戏产业在平稳发展中翻开了新的一页。虽然从全年来看缺乏令人感到振奋的元素，并且无论是新老游戏运营商都没有在这一年拿出更好的作品和成绩，但从我们的视角来看，2006年中国电脑游戏业开始体现出趋向成熟化的整体态势。

首先是在日新月异的技术背景下的单机游戏市场，在几乎见不到宣传的情况下，仍然有不少新作推出，并且在整体产值上超过了2005年。

中国网络游戏的2006年是在低调中开始上演，虽然盛大公司的《热血传奇》《传奇世界》《梦幻国度》等几款主力网络游戏是在2005年最后一个月开始实行“永久免费”的运营方式，但2006年的头3个月才是盛大主要几款MMORPG采用新收费模式的第一个完整季度，而改变收费模式所带来的是营业收入的暂时降低。盛大公司第一季度的MMORPG净赢收较2005年同期下降32.0%，较上一个季度下降2.4%，而九城则依靠自己真正的主力《魔兽世界》保持了一个较稳定的收入态势。九城在世界一流网络游戏上压宝的做法带给他们丰富的回报，更重要的是带给他们乘胜前进的信心。他们在今年一口气签下了《暗黑之门——伦敦》《激战》《卓越之剑》和《奇迹世界》等享有声誉的作品，同时投资自主开发了《幻想世界》和《超女世界》，但《激战》在2006年底才进入内测阶段，而《暗黑之门——伦敦》也将在2007年才见分晓。它们能否取得优良的成绩，还要等待市场的检验。

无论是出于九城强化竞争优势，还是因为不可抗的外力使这些产品没有能在2006年引发波澜，同样未能引发波澜的还有不少公司的产品，延期、跳票、迟迟不能推出就只能以功能性内测来作为缓解外界压力的方式。可见网络游戏业内即使真的是一个“流淌着奶和蜜的地方”，那么这奶和蜜也不是每个人都能尝到的。

在2006年的平稳中，《征途》成为一个不平稳的因素，这个不平稳是从史玉柱带着2亿元人民币杀入到网络游戏开发运营的领域中时就注定了的。似乎网络游戏业的每一次“变革”，都是从冲破这个行业某种底线开始的。早在去年，美国的知名媒体RedHerring就指出2006年中国网络游戏市场将是永久免费游戏的世界，而事实上，《征途》打破了永久免费游戏收费的某种道德底线。他收购了曾为盛大开发《英雄年代》的团队开发出一个绝妙的游戏世界，在这个世界里主宰权是以装备来衡量的，然而高级装备都是需要用人民币来购买的。不仅如此，如果付费游戏玩家仅仅按照过去惯常的消费习惯来决定其在《征途》中的开销，那么在这个游戏中根本很难生存，从这个角度来看，《征途》是一款非常拟真的游戏。

除了免费游戏大行其道，在2006年，《梦幻西游》《魔兽世界》等一线游戏仍保持了较强的发展势头，但2006年是值得观望的一年，或许从这一年我们可以看出它们未来的发展态势。腾讯依靠QQ产生的巨大人气在《QQ幻想》中爆发出来；《劲舞团》《劲乐团》以及《街头篮球》的成就，使人们认识到网络游戏值得发掘的地方还有很多；手机网络游戏也在2006年中不动声色地快速发展着。

九城总裁朱骏曾在今年对本刊记者表示，他认为“中国网游在这些年发展之后，即将进入一个调整时期。”这个说法是比较准确的。调整期，更是一个稳定发展期。

[数据收集及分析方法]

本次报告调查取样期限：2005年12月～2006年12月。

数据采集：

1.通过全年12个月时间，从大型渠道商和游戏销售商务网站及定点网吧获取产品销售数据，将所获数据转换成相应比例进行加权计算。

2.通过各地信息员或外派记者向上海、北京、四川、广东等地的网络游戏代理运营商直接索取每月销售数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

3.本刊记者全年对行业内公司及从业者进行广泛深入的采访，得到第一手资料。

4.《大众软件》2006年度读者调查报告收回有效问卷共计50 783份。

5.9月至11月间，通过本刊驻各地信息员及相关调查人员，在北京、上海、天津、重庆、成都、西安、青岛、广州、珠海、郑州、包头等11个城市共计43个网吧、书报刊亭的点卡销售进行定期定点的抽样调查，了解全国各地区省市的网络游戏运营情况及点卡销售情况。

计算方式：

在计算2006年中国电脑游戏市场的市场总额时，我们和以往一样，采取数套不同的计算途径，并最终对这几套数据进行核对计算。

1.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，以及网络游戏的平均点时费用等推算市场总额。

2.通过经销商渠道提供的数据比例计算网络游戏全年销售总额。

3.通过信息员在全国各大城市的零售网点抽样调查提取有效数据，对上述几套数据进行核对计算。

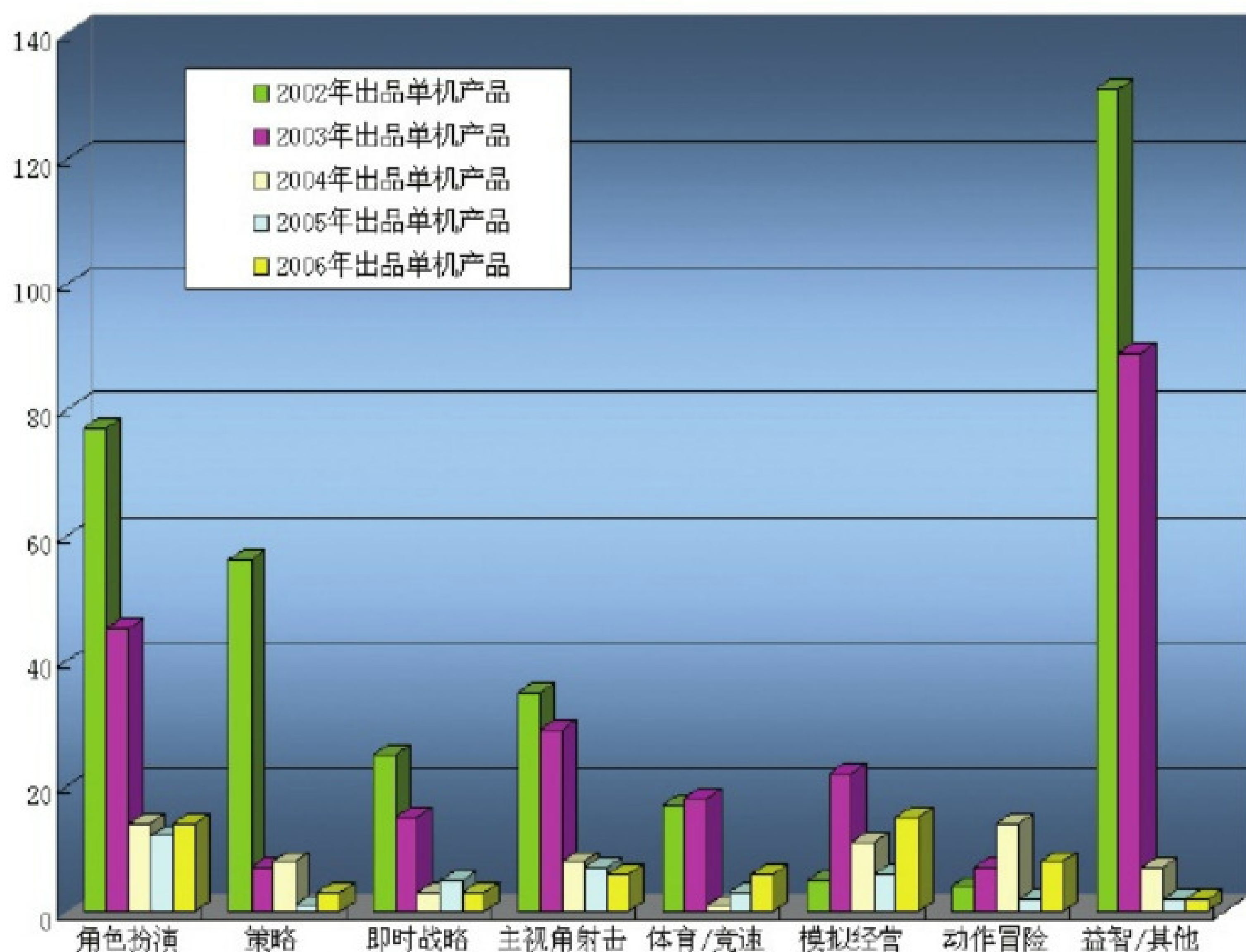
4.通过上市公司2006年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

单机游戏市场总体分析

[2006年中国大陆单机游戏种类和数量情况分析]

2006年中国大陆正式出版的产品为57款，比2005年增长了50%。正如部分单机业内人士所预测的，单机游戏在经历了漫长的下滑期后，又出现了微弱的反弹，这是不是就意味着中国单机游戏市场将有重振的一天呢？我们不敢保证，或许，你能在2006年《大众软件》"单机游戏何时复兴"这篇文章中找到答案。2006年，仅有一款由中国大陆开发的原创单机产品上市，那就是由寰宇之星代理的《林海雪原》，而且销量超过了两万套。星星之火或许难以燎原，但比起2005年原创游戏0的纪录，这一丝光明也足以令人欣慰，至少，我们还知道尚有中国游戏人在为大陆原创单机游戏的未来奋斗。

2002～2006年单机游戏出品比例（单位：款）



从我们统计的数据来看，2006年有更多销量超过5万套的产品，与去年一样，这些最受欢迎的产品依然集中在体育/竞速类和中文RPG上，这两类产品依然是国内玩家的最爱。其中，《轩辕剑伍》更是达到了30万的惊人销量，可见国内玩家的怀旧情结不减，老牌产品依然具有很大的吸引力。其他销量超过5万套的产品有FIFA 2006、NBA 2006、《极品飞车——无间追踪》《大富翁8》《风色幻想5》等，统计的结果与往年一致：EA Sports开发的产品和寰宇之星代理的产品依然受到玩家追捧。

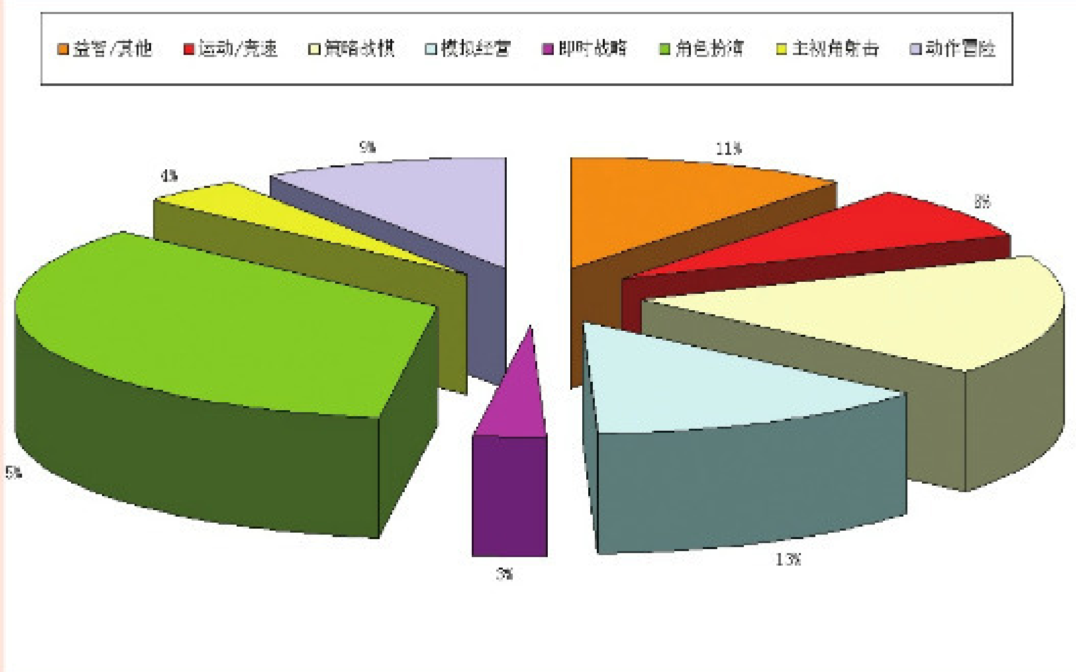
从产品类型来看，除了即时战略、主视角射击的数量比去年少了一两款，其他类型的产品都有不同数量的提升。可以看出，以欧美风格为主的即时战略和主视角射击游戏，与东方人的审美观有着一定差距，纵使在国外颇受好评的《荣誉勋章》，其系列的每一部在国内销量也没有超过2万套。与2005年不同，2006年有大量顶级的大作问世，也为2006年的单机游戏市场注入了一针强心剂，包括《魔法门之英雄无敌Ⅴ》《极品飞车——无间追踪》《轩辕剑伍》等重量级产品，让仅仅有57款产品的2006年中国单机市场变得更具分量。模拟经营类游戏以15款位居2006年产品单类数量的榜首，让我们多少有些意外，不过今年中视网元成为EA中国区总代理后，对EA产品的引进也是让EA派模拟游戏大量进入国内的原因。紧随其后的是角色扮演类游戏，今年一共有14款面世，而且大多是品质不俗的作品，当然——以中式和日式居多，而更倾向于核心玩家的欧美RPG还是屈指可数。

[2006年单机游戏市场总规模]

根据我们从单机代理发行商及渠道商得到的数据统计，**2006年出品的单机游戏产品市场总额为1.73亿元**，比2005年0.78亿元的市场额上升了121个百分点。2006年中国大陆正式出版的产品为57款，仅比2005年增长了50%，由此可见，市场额的上升主要是由几款销量较高的大作带动的。但无论如何，从2001年以来单机游戏市场额逐年下降的趋势终于在2006年得以停止，并且开始缓慢地回升，无论是对于我们的单机游戏厂商、渠道商、零售商还是玩家，这无疑都是一件好事。

根据2006年国内主要单机游戏类型的市场额统计结果，我们制作了饼图。从图中我们可以看出，角色扮演类游戏占据了市场总额的35%，在国内市场上依然占据绝对的主流地位；而即时战略类游戏由于产品数量锐减以及对于新技术、新系统的敏感性不够，逐渐被玩家抛弃，市场额从去年的14%锐减为今年的3%；虽然今年只有两款益智类游戏推出，可市场额却由去年的5%上升到11%，这是因为有叫好又叫座的《大富翁8》。凭借着《大富翁》系列一贯的口碑，《大富翁8》最终以22万的惊人销量独撑益智类游戏的大旗；2006年出品的体育/竞速类游戏占据市场总额的8%，比去年的10%略有下降。在2006年，体育/竞速、即时战略类游戏市场额有所下降，这与2006年电子竞技规模的扩大正好形成了一种反差。我们可以看出，2006年的体

2006年单机游戏市场份额分析



育/竞速和即时战略游戏的整体素质，尚不足以承担目前大型电子竞技赛事比赛项目这样重任的能力。

策略类游戏的市场额继2005年的大幅下滑之后，今年更从9%下降到4%，策略游戏繁花似锦的好时光已经过去，愿意在电脑前面耗费大量时间的人也越来越少了。还好，我们有《三国群英传VI》和《魔法门之英雄无敌V》——难道，策略游戏就只有吃老本、出续作这一条路可以走么？

在2006年11月，中国首个正版单机游戏下载平台正式启动。《英雄无敌5》、《金刚》及《波斯王子》等经典游戏均在此在线下载服务的行列。联合了包括育碧、Sony DADC及新浪网数字星空在线正版下载平台希望通过网络的载体拓展出单机游戏销售的新渠道。这是否也为2007年单机游戏市场的复苏做出了铺垫呢？

2007年，我们期待着单机游戏市场的复苏。

2006年上市的主要单机产品一览

代理公司	名称	零售价	游戏类型
星空娱动	战争行为——严重叛国	58	RTS
	理查德·伯恩斯拉力赛	69	SPO
	龙与地下城——龙晶	69	RTS
	龙与地下城——地下城主	69	RPG
	过山车大亨3——野生动物园	58	SIM
	运输大亨	49	SIM
光谱资讯	秋之回忆3——从今以后	79	SIM
	发明工坊2	50	SIM
	白色魔法石	50	RPG
	三国立志传3	69	TAB
	梦幻海洋公园	50	SIM
北京娱乐通	英雄传说6——空之轨迹	69	RPG
	模拟运输——开拓澳洲	69	SIM
	古墓丽影7——传奇	69	ACT
	冠军足球经理2006	69	SIM
	绯雪千夜	69	RPG
	爱神餐馆2	69	RPG
	毕业生	69	SIM
	见习天使	69	SIM
	美少女梦工场4	48	SIM
	咕噜小天使	79	RPG
	洛克人X8	79	ACT
	咒语力量三部曲	69	RTS
	装甲精英2——荣誉战场	69	FPS
上海育碧	足球经理2005	59	SIM
	手足兄弟连——浴血奋战	69	FPS
	惊悚空间	69	RPG
	波斯王子——王者无双	69	ACT
	波斯王子·典藏合辑	168	ACT
	彩虹六号——禁锢法则	69	FPS
	魔法门之英雄无敌 V	69	SLG
	幽灵行动3尖峰战士	69	FPS
中视网元	金刚	69	ACT
	惊悚空间	69	AVG
	NBA 2006	69	SPO
	FIFA 2006	69	SPO
	哈利波特 魁地奇世界杯	69	SPO
	哈利波特与阿兹卡班的囚徒	69	ACT
	哈利波特与火焰杯	69	ACT
	极品飞车 无间追踪	69	SPO
	模拟人生2 夜生活	49	SIM
	2006 FIFA 世界杯	69	SPO
	模拟人生2 大学城	49	SIM
	荣誉勋章 太平洋之战	69	FPS
	模拟人生 魔幻天地	69	SIM
	荣誉勋章 联合袭击之奇袭先锋	69	FPS
寰宇之星	限制地带	69	ACT
	林海雪原	59	SLG
	明星志愿3	49	SIM
	三国群英传 VI	59	SLG
	大富翁8	69	TAB
	风色幻想5	69	RPG
	轩辕剑伍	69	RPG
	新绝代双骄前传	69	RPG
	轩辕剑伍豪华版	129	RPG
	风色幻想5豪华版	99	RPG
	新绝代双骄前传豪华版	99	RPG

网络游戏市场总体分析

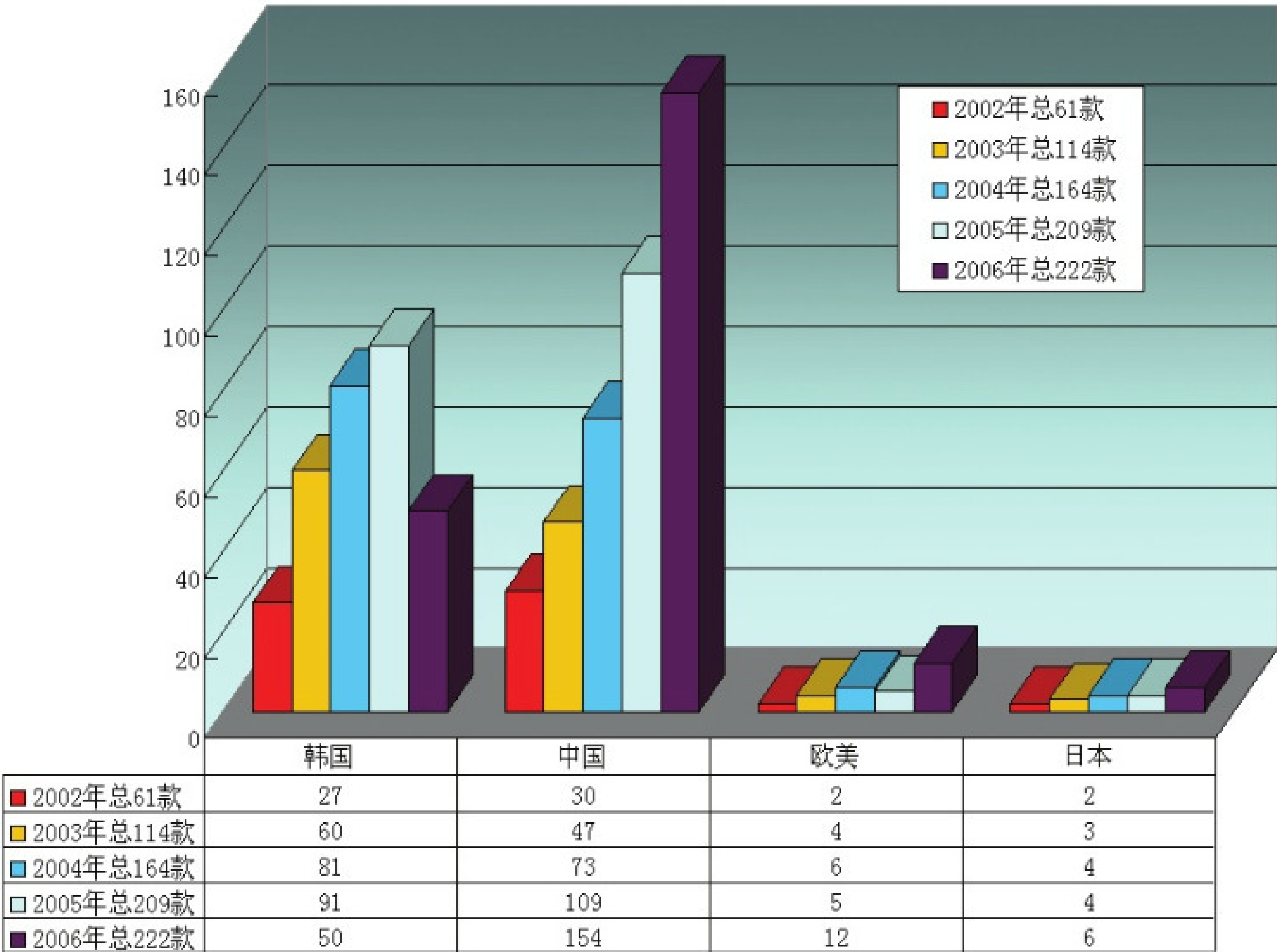
[2006年网络游戏产品结构分析]

2006年在中国大陆正式运营（含收费、永久免费及公测）的网络游戏共有222款。

在这其中，处在公开测试中，或可称之为真正免费的网络游戏有102款。收费游戏有56款。而另有64款“永久免费游戏”，实际上也属于收费游戏的范畴，只不过收费的项目不是“服务”，而是“含装备和道具在内的虚拟物品”。但是为了规范称谓，我们在本文中仍沿用这一称谓。

在全部222款游戏中，中国自主开发的网络游戏不仅比2005年增多了45款，增长率达到41%，而且和韩国开发的50款网络游戏相比占据了绝对优势。韩国开发的游戏2005年有91款，在今年减少了41款。政府部门宏观政策上的鼓励、国内广大游戏从业者坚持自主研发的愿望，在经过几年的艰难发展，在2006年已经显现出成果来。在我们产业报告后面的内容中，着重对开发力量的发展态势做了深入分析。

2006年网络游戏开发商分析表（单位：款）



	韩国	中国	欧美	日本
2002年总61款	27	30	2	2
2003年总114款	60	47	4	3
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4
2006年总222款	50	154	12	6

国产网络游戏无论在开发成本、运营风险（针对玩家需求而不断调整内容）的角度都具有更强的优势。在过去几年停运游戏的中，国产游戏的比例相对较低。

2006年欧美开发的网络游戏的引进仍保持了一个较低的水准，但像《魔兽世界》《龙与地下城Online》、《星战前夜EVE》、《无尽的任务 II》等国际上影响力最大的游戏都进入到中国。日本开发网络游戏数量的提升和世嘉、光荣等日本公司产品进入中国市场有直接关系。

2006停止运营或不再更新的部分游戏列表

游戏名称	游戏类型	开发公司	运营公司	停运时间
封神传说	奇幻	中韩合作	光通通信	停止运营自2005.12
神之领域	奇幻	韩国NEXON	上海兆鸿	停止运营自2005.12
新古龙群侠传	武侠	网龙	上海育碧	停止运营自2006.12.31
破碎银河系	科幻/即时	韩国NEXON	盛大网络	停止运营自2006.02
星际Online	科幻	坤迈网络	坤迈网络	停止运营自2006.09.30
骑士Online	奇幻	韩国Mgame&Noah	搜狐	停止运营自2006.05
无尽的任务 II 东方版	奇幻	日本（美国）SOE	游戏橘子	停止运营自2006.07
疯狂坦克2	卡通	盛大网络	盛大网络	停止运营自2006.07
雷霆战队 II	FPS	TOM.com	TOM.com	停止运营自2006.08
龙魂	奇幻	韩国Nako	上海联梦在线	停止运营自2006.09
梦幻之星在线——蓝色脉冲	科幻	世嘉游戏	朝华数字娱乐	停止运营自2006.05.09
星战情缘	卡通/科幻	香港天朝数码/网龙（中国）	北京嘉联互动	停止运营自2006.10
天翼之链	奇幻	韩国SOFTMAX	天纵网络	停止运营自2006.02.28
赛车Online	竞速	韩国Isurf Inc/北京易时空	易时空	停止运营自2006.01

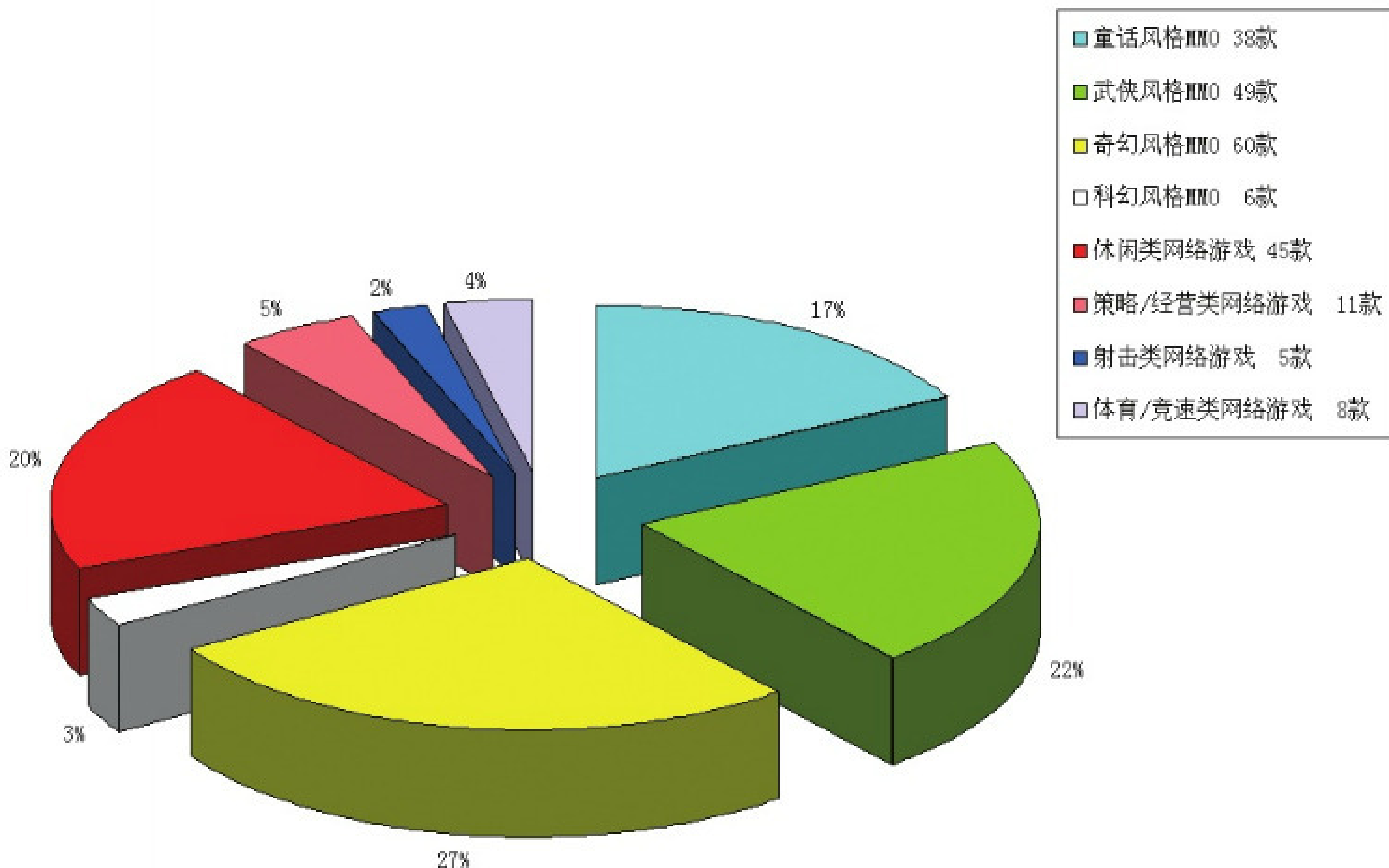
根据我们历年来统计的数据，自2001年到2006年，在中国大陆地区运行的网络游戏中，有86款已经停止运营。这个数字超过了我们的想象，它显示出竞争的无情，也是产业发展必付的代价。实际上，目前尚未停运而在线人数已经低于运营底线的公司仍大有人在。

去年我们曾列出12款在2005年停运的网络游戏，这次我们再列出自2005年12月到2006年12月确定停止运营的网络游戏。在这其中，《无尽的任务Ⅱ》已暂停运营，《雷霆战队Ⅱ》则不再更新。这两款作品的前一代均于2005年停运。

[2006年网络游戏产品类型分析]

从2006年网络游戏类型分析图中可以看出，在2006年国内运营的网络游戏数量总体有所增加。其中占据主要比重的仍是奇幻风格的大型网络游戏，有60款，其次是49款武侠风格大型网络游戏，这二者分别占到总比例的27%和21.6%。奇幻类MMORPG仍是最受玩家青睐的作品。大型游戏的持续热潮与“永久免费”运营网络游戏的模式的风行是有直接关系的。而与前几年相比，休闲类网络游戏的兴起，是2006年中国网络游戏业比较显著的特点之一。休闲游戏最早是在韩国取得了运营成功的经验，这种类型游戏是从2004年起就为国内运营商所看重了。两年来，休闲游戏的受众群体得到了稳定的培养并且发展势头很快。在2005年，国内正式运营的休闲类网络游戏只有23款，而今年有45款，总数几乎增加了一倍。休闲类的《街头篮球》《劲舞团》《劲乐团》，竞速类的《飚车》等游戏也在2006年受到玩家的欢迎，形成了一定的亮点。不过另一方面，永久免费游戏的兴起等原因，虽然休闲游戏的总体数量上升了，但每款游戏的收入并没有显著提升。以盛大公司为例，2006年第三季度休闲游戏业务为其带来了7680万元人民币（970万美元）的净收入，仅占到该季度游戏业务总收入的17%，这比去年的比例要低。而且休闲网络游戏的生命期相比MMORPG的生命期要短。

2006年网络游戏类型分析图（单位：款）



2006年底—2007年预计推出的部分网络游戏

本次报告的数据采集于2006年12月结束，在这里列出2006年12月至2007年即将推出的部分网络游戏作品。

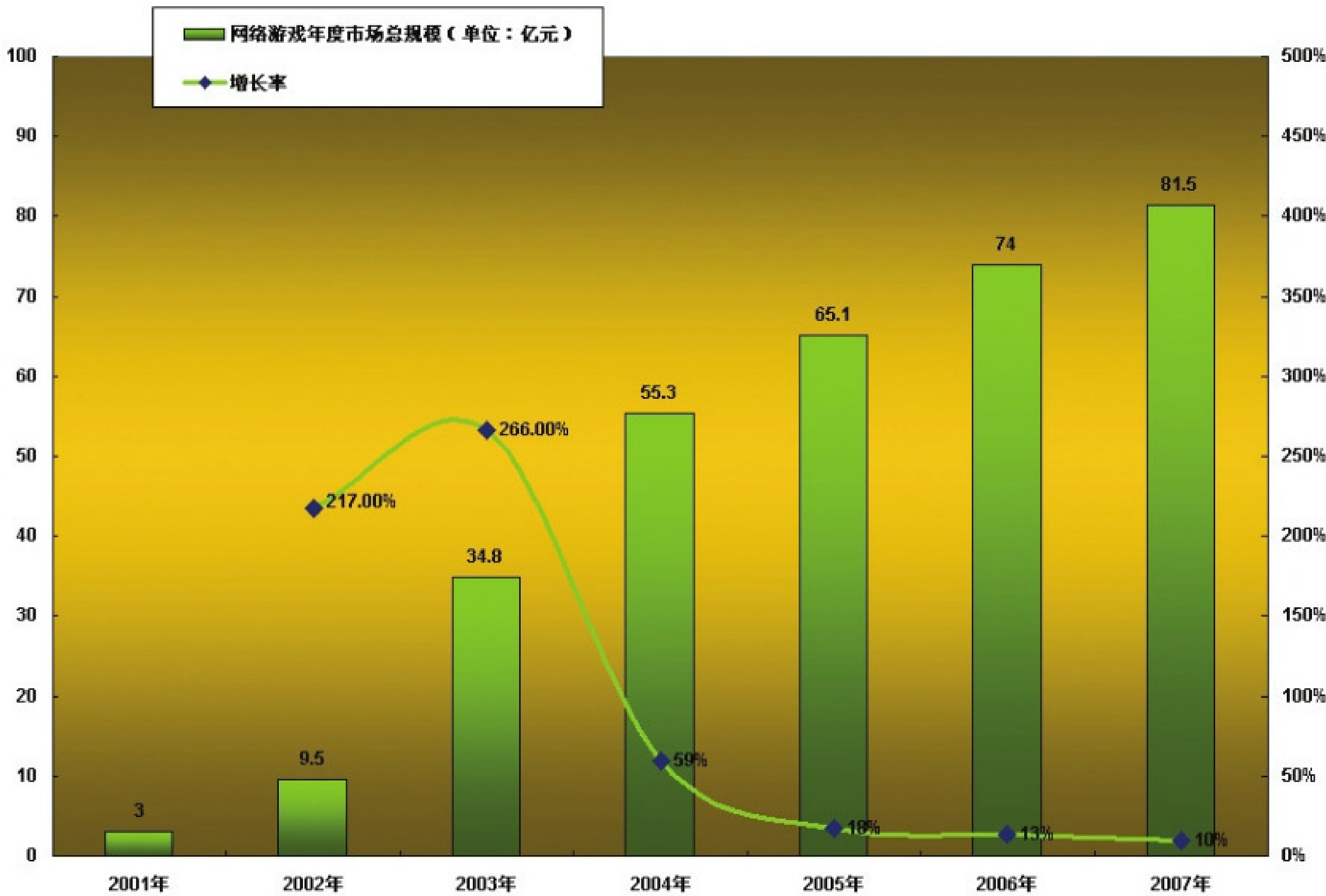
游戏名称	游戏类型	开发公司	运营公司	公测时间
机甲世纪	科幻类MMO	苏州蜗牛	苏州蜗牛	2006.12
风云Online	武侠类MMO	锦天科技	锦天科技	2006.12
大唐	武侠类MMO	杭州天畅	杭州天畅	2006.12
搏客Online	休闲类网络游戏	因特天盟	因特天盟	2006.12
卓越之剑	奇幻类MMO	HANBIT	第九城市	2007
幻想世界	奇幻类MMO	唯晶科技	第九城市	2007
暗黑之门——伦敦	射击类网络游戏	美国Flagship	第九城市	2007
仙剑奇侠传Online	武侠类MMO	大宇资讯	大宇资讯	2007
剑侠情缘网络版3	武侠类MMO	金山软件	金山软件	2007
石器时代2	童话类MMO	DigiPark	一起玩	2007
魔戒——安格玛之影	奇幻类MMO	Turbine	一起玩	2007

2006年网络游戏市场总规模分析

在历年来的网络游戏调查中，统计网络游戏的市场总规模都是最难和最庞杂的一项工作。从运营商角度获取的在线数据和销售数据，总会有一定含量的“水分”，而同一家网络游戏运营商，它在年初和年末的运营态势可能会有着很大的区别，要对每一家企业12个月里的整体收入情况进行统计。所以自从2002年产业报告调查开始，我们就采取了从两个途径去调查统计中国网络游戏市场总规模的方式。

在制作2006年的产业报告时，我们首先根据网络游戏代理运营商公布或提供的游戏在线人数及网络游戏的平均点时费用，来计算出2006年国内收费网络游戏的总运营收入。但是今年遇到了一个新的问题，就是“永久免费游戏”这一运营模式在行业内内引发的大规模风潮。在调查永久免费游戏这一新的收费模式的月收入时，不得不引入一个新的概念，既“活跃付费用户数”，它指的是每个月在游戏中均要购买装备道具的付费用户。这一数字与平均在线人数不同。以盛大2006年第2季度为例，该季度盛大公司MMORPG的活跃付费用户数达到223万，平均每人每月贡献的收入(ARPU)达到45.5元人民币，而该季度其所有商业化运营游戏的平均同时在线人数为134万。在实行“永久免费”运营模式时，一些公司还采取了实卡、银行卡和网吧充值等多种充值方式。这也为我们的调查带来了困难。为了了解每款永久免费游戏“活跃付费用户数”的总数以及其平均每月贡献给运营商的收入，我们不仅从运营商方面获取资料，也调整了本刊各地信息员进行网吧调查时的项目。

2006网络游戏年度市场总额（单位：亿元）



通过本刊TOPTEN栏目中信息员提供的全年网吧流行游戏排行榜的数据以及记者从虚卡及实卡渠道商等其他途径了解到的情况，尽可能地去除了已有数据中的水分，对永久免费游戏的平均月收入以及传统付费游戏的总平均在线人数和网络游戏的平均点时数进行了严格的计算和校准。

为了验证和校准以上述方式计算出的市场总额，我们又通过从各种点卡销售渠道得到的销售数据进行汇总加权，并将采取多种充值方式的永久免费游戏的实卡、银行卡和网吧充值的比例进行了计算，重新计算了盛大、网易、九城等三家上市企业全年营收可能占到网络游戏全年总营收的比例，重新计算和校准了已得出的市场总额。这一数值和我们从全国11个城市的信息员抽样调查也是相符合的。最后我们得出了，2006年全国收费及永久免费网路游戏的总平均在线人数为403.5万人，全年永久免费网络游戏活跃付费用户人数总数为705万人（同一款永久免费网游中，活跃付费用户的人数要略高于平均在线人数）。根据我们的估算，2006年全国网络游戏玩家将在5000万到6500万人之间。

作为中国网络游戏运营界前三大的公司，网易公司的全年收入根据我们的推算为18.73亿元人民币，超过了盛大和九城，成为了2006年中国网络游戏的最大赢家。盛大由于在今年将几乎所有的产品都改为“永久免费”运营，所以在收入上仍位居第二，九城则因《魔兽世界》的运营而位居第三。三家网络游戏占到了全年中国大陆网络游戏市场总额的68%。这与2005年我们统计的比例基本相同。

将收费网络游戏运营商的收入按照通常的折扣率计入渠道经销商的收入，并与永久免费网络游戏运营商的收入汇总，我们计算出**2006年中国网络游戏年度产业市场总额为人民币74亿元**。

这与我们去年产业报告估算的2006年市场总额数据相差不远。相较2005年的网络游戏市场总额65.1亿元人民币，2006年的市场增长率为13%。这已经是中国网络游戏市场自2004年起增长率持续走低的第3年了。在2006年网络游戏业前三强企业中，虽然仅有盛大公司的总收入低于2005年，但是在第三季度，网易和九城的收入都出现了负增长。而在众多收费网络游戏纷纷转入“永久免费”运营模式的同时，还有很多尚处在内测阶段的网络游戏也宣布进入付费购买道具的收费运营阶段，而《刀Online》《精灵》等一些停运游戏也重新复活并进入永久免费运营模式。这些情况造成了永久免费游戏整体素质的下降。虽然单款“永久免费”网络游戏的在线人数并不比收费游戏少，但是整体的收入却没有同样在线人数的收费游戏高。同时，网络游戏业在投资上进一步萎缩，投资环境、投资规模等仍在下降。

综上所述，根据我们的预测，在2007年，网络游戏产业的增长率仍将继续放缓。经过推算，我们认为2007年中国网络游戏行业市场总额的增长率将在10%，市场总规模将达到81.5亿元人民币。在2007年，永久免费游戏的盈利模式将进一步成熟，这将导致小规模的运营公司仍将出现，休闲游戏也将继续增加。旧有收费网游仍将存在，并且有高端化的趋势。

[2006年开始进入永久免费运营的网络游戏]

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	收费时间/永久免费时间
热血英豪	卡通	韩国	盛大网络	永久免费自2006
盛大动感DJ（DJMAX）	卡通/音乐	韩国Pentavision	盛大网络	永久免费自2006
泡泡堂	休闲	韩国NEXON	盛大网络	永久免费自2006
神迹	奇幻	盛趣技术	盛大网络	永久免费自2006
英雄年代	奇幻	盛趣技术	盛大网络	永久免费自2006
冒险岛	卡通	韩国WIZET	盛大网络	永久免费自2006
S.O.S	休闲	韩国Alea Interactive	光通通信	永久免费自2006.01.19
新龙族（即前《龙族》）	奇幻	韩国EsofNet/三星电子	泥巴潭	永久免费自2006.02
新石器时代	卡通	华义国际/成都金山	金山软件	永久免费自2006.03
傲世Online	武侠	目标软件	目标在线	永久免费自2006.03.01
疯狂赛车	卡通/竞速	盛大网络	盛大网络	永久免费自2006.03.21
跑跑卡丁车	卡通/竞速	Nexon	世纪天成	永久免费自2006.03.30
征途	武侠	征途网络	征途网络	永久免费自2006.04.21
山河	武侠	诺亚信息	诺亚信息	永久免费自2006.04.28
少林传奇	武侠	玩酷科技	大连卓奥科技	永久免费自2006.05
仙侣奇缘2	武侠	游戏巅峰	金山软件	永久免费自2006.05
侠客行III（侠客天下）	武侠	侠客行	侠客行	永久免费自2006.05.01
问道	卡通/武侠	吉比特	光宇华夏	永久免费自2006.05.19
飘流幻境	卡通	中华网龙	中广网	永久免费自2006.05.28
魂Online	武侠	烽火游戏	北京网捷信	永久免费自2006.06
小鱼儿与花无缺Online	武侠	宇峻奥汀	上海悠游网	永久免费自2006.06.01
魔域	奇幻	天晴数码	网龙（中国）公司	永久免费自2006.06.05
海天英雄传	武侠	诺亚信息	诺亚信息	永久免费自2006.06.12
霸王（原霸王大陆）	奇幻	韩国NHN Games	盛大网络	永久免费自2006.06.18
刀 Online	武侠	韩国INIX SOFT	世界都有限公司	永久免费自2006.06.19
万王之王2	奇幻	雷爵资讯	北京亚洲互动	永久免费自2006.07.07
洛奇	卡通	韩国NEXON	世纪天成	永久免费自2006.07.14
凤舞天骄	武侠	目标软件	目标在线	永久免费自2006.07.29
奇侠XIAH	武侠	韩国TAEWOOnline	赛维创世	永久免费自2006.08.04
江湖Online	武侠	北京八八信息	北京八八信息	永久免费自2006.08.10
新郑和Online	历史	山东欢乐城	山东欢乐城	永久免费自2006.08.25
三国策IV	历史	皓宇互通	皓宇互通	永久免费自2006.08.26
新墨香	武侠	腾武数码	腾仁信息	永久免费自2006.09.01
什么什么大冒险	休闲	奇域科技	新浪游戏	永久免费自2006.09.18
航海世纪	历史	苏州蜗牛电子	游戏蜗牛	永久免费自2006.09.26
武林外传	武侠	完美时空	完美时空	永久免费自2006.09.27
水浒Q传	卡通	火石软件	金山软件	永久免费自2006.10.10
传世Online（原《神曲》）	奇幻	北京朗金科技	上海软金游戏	永久免费自2006.11.01
神界	奇幻	联竣信息科技	光宇华夏	永久免费自2006.11.10内测起
神泣	奇幻	韩国Sonokong	光通通信	永久免费自2006.11内测起

行业教育分析

游戏制作培训在2006年依旧是一个热门领域，由于网络游戏行业近年来的持续发展，使得相关的人才需求增长明显，而且由于游戏制作行业与娱乐业、IT业都有很多兼容，使得就业者有很多机会向其他领域转移。因此尽管游戏制作培训行业一直存在诸多问题，但依然有众多年轻人踊跃报名入学，希望通过游戏制作行业进入社会，成为自己人生职业规划的第一站。

目前国内存在的专业游戏制作教育培训机构已经超过了20家，其中游戏学院、北大方正软件技术学院、成都数字娱乐软件学院、上海大学CIA游戏影视动画教育中心、北大青鸟等院校都有相对较高的知名度，这些院校都比较早进入游戏教育培训领域，经过几年磨合，在课程设置、师资建设、硬件设施、就业指导方面已经有一定的经验积累。尽管依旧存在种种问题，如培训课程过于理论化、师资素质良莠不齐、毕业生就业没有达到市场宣传水准等，但不可否认这些机构仍旧为中国的游戏制作培训行业进行了有效的开拓。而且随着各个培训机构与游戏企业逐渐建立起有效的合作机制，"学难致用"这个顽疾正在得到明显缓解。

IDMT—游戏工坊、韩国舟城大学游戏教育中心、龙奥国际游戏学院等新兴游戏制作培训机构则是近年来国内外游戏领域专业人士合作的新产物，这些企业通常采用国际合作的模式，从国外引进教材和相关师资，在国内开设院校。由于教材和师资通常来自于韩国、美国、加拿大等专业游戏制作企业人员，因此其实际水平有一定保障，但在相关市场宣传、培训课程本地化改良、毕业生就业渠道等方面依旧存在一定问题，使得这些国际合作企业目前仍处于雷声大、雨点小的阶段，在规模上和影响上还比较初级。

在2006年，针对随全球游戏产业发展需要而出现的外包业务的发展，上海等一些游戏外包企业活跃的地区，在外包公司内部还出现了进行专业定向培训的部门和机构，这些外包公司的定向培训这也可说是对游戏行业教育的一种有效辅助。

除了这些专业游戏培训机构之外，根据记者的调查结果，已经有约120家国内正规高校计算机教育院系增加设置了与游戏制作相关的专业，甚至连艺术院校也增加了游戏剧情设计和游戏行业美术培训。但这些专业培训课程通常融合于常规课程设置中，作为学生综合素质提高、加强就业竞争力的手段，其客观效果相对于专业培训院校不甚突出。

相对于2005年凸现出的种种问题，2006年的游戏教育培训机构在招生标准、课程设置、专业实践、横向拓展等方面都下了比较大的力气，其中首先提高的是招生标准。记者接触的几家培训机构都认为往年招生门槛过低是造成诸多问题的重要原因之一，因此在新一届招生标准中对于新生的文化素质都进行了比较严格的要求，在校期间的校风校纪也得到明显强化。课程设置过去存在的问题是专业课程不够细致，而且培训课程过于理论化，缺乏专业实践。在经过几年与游戏企业的合作之后，2006年此方面的缺陷得到足够的重视，在强调实践的同时，培训方加强了不同专业之间的横向拓展，希望培养出的人才具有更加全面综合的素质。尽管进行的努力在一段时间内还没有明显成效，但从客观市场需求来说，这样的发展思路无疑是更合理的。

根据记者的不完全调查，2006年涉及游戏教育制作培训专业的学生已经超过了40 000人，其中大型民办专业培训机构中的在校生超过了25 000人，普通高校中也有5000人左右的学生接受了相对系统的游戏制作培训，各地中小培训机构中尚有8000～10 000人左右接受相关培训。不过尽管培训机构在招生广告中重点突出市场需求的庞大缺口，但实际毕业生在游戏企业中获得就业机会的不超过25%，更多学生在接受了相关教育培训之后进入了如广告设计、市场策划、网站建设等行业。这个现象一方面说明游戏制作教育有良好的职业拓展前景，另一方面也说明目前的所谓"专业教育"远远不够专业。





2006年的游戏制作教育培训相对以往在教育质量上有一定提高，不过随着越来越多的毕业生进入社会，以及培训机构的增加，以往存在的问题也出现了变化。首先，虽然培训课程强调了专业实践，但在专业细分方面还有差距，在课程教材内容的更新和新技术的应用上相对实际市场需求有些落后。其次，师资力量依旧达不到市场推广宣传时的要求，所谓的名师在授课时间、投入程度上尚不够"职业"。第三，游戏制作教育对游戏受众群体研究很少，过分强调技术培训，但学生往往缺乏对游戏整体娱乐性和平衡性的思考，导致毕业生在进入企业之后难以融入商业制作流程。第四，高端人才方面的培养始终没有改善。尽管中国网络游戏制作行业已经有了网易、金山、目标、腾讯等诸多成功企业，但这些有经验的企业与培训机构的合作始终还处于低级阶段，培养出的学员往往在产业链中处于较低阶层，无法为行业的快速发展提供导向性力量。

企业及从业群体分析

[概况]

根据我们的调查统计结果显示，截止到2006年底，如果广义地定义电脑行业的话，那么涉及到与单机游戏、网络游戏、无线娱乐相关的开发、运营、无线业务、渠道的企业超过600余家，直接牵涉到网络游戏运营的即有194家，这些企业呈现出一种错综复杂的态势。在统计这些企业的时候，我们会遇到各种情况，这些情况包括游戏已停运然而游戏部门尚且存在的，包括相同投资背景而注册公司不同的，还包括兼备开发、运营性质而后又转变为单一性质的企业。在这些企业中，真正成熟有序，形成自有发展模式和规律的企业并不多。以目前规模和实力排在前三的游戏运营企业来说，无论是盛大多平台多受众群、力图完善产业链的尝试，还是九城强调高品质、精品大作的战略方向，还是网易坚持以自主研发长线作品为主、力求迎合国内玩家需求的做法，都还处在一种摸索的阶段。

而在2006年，依然代理引进最新单机产品的厂商全国仍只有6家，这与2005年的单机游戏企业总数持平，这说明单机游戏产业在2006年的复苏步伐仍显缓慢。虽然这一年国内发行了《波斯王子——王者无双》《哈利波特与火焰杯》《林海雪原》《明星志愿3》等或为国际大作、或为自主原创的力作，但仍无法扭转单机游戏业整体薄弱的情况。

[从业群体分析]

根据我们对游戏开发商、代理运营商及渠道商发放的调查问卷进行统计，2006年，中国大陆游戏行业的直接从业人数为40 000人左右，总数比2005年统计的要高。这里所谓的直接从业人数，包括游戏开发企业的全体成员，游戏运营企业中的管理人员、市场推广人员、技术开发和维护人员、游戏测试及客户服务人员。在这其中，约有13 000人学历在大学本科以上，从业者平均年龄在25岁到30岁之间。在其中23%的企业中，女性员工所占比例低于30%，41%的企业中女性员工所占比例超过30%，低于50%，女性从业者的比例超过2005年的统计结果。

在从业人员中，中层以上企业管理人员、技术管理人员收入最高，平均收入在5000元以上；从事游戏开发和技术支持的技术人员，平均收入在3500～5000元之间；其他非技术人员及客户服人员收入相对最低，平均收入在2000元～3500元之间。

在游戏研发型企业中，超过30人以上的企业数量较少（以单个游戏项目研发团队人数来说），大约占据总数的25%，这类企业通常有较好的资金状况，要么已成功进入商业化运营，要么已获得足够支持短期生存的风险投资，因此企业的长期生存环境相对较光明。但此类企业的产品线通常比较完备，研发投入大，资金流动非常高，因而整体的项目研发压力非常大，加班是很常见的事情，使得员工的工作压力很高，工作时间普遍超过10小时，节假日不休息也很平常。而且此类企业的阶层分化较清晰，基层工作人员主要压力来自于具体项目的内容和进度，而中层以上员工除了进度压力外，项目统筹和来自资方的压力更大。但由于此类企业在资金方面通常都得到了较好的保障，因此员工的工作环境比较稳定。但这类大企业也存在一个问题，就是对较成熟团队人员频繁的挖角，过于频繁的人员流动使得从业人员缺乏完整的项目经验，同时缺少提升的空间。

处于创业阶段的中小游戏企业生存环境相对艰难，由于缺乏资本支持，因此除了大企业员工需要面对的长期加班、项目进度和业绩压力外，相对较低的收入也使得他们的生活比较艰难，特别是在北京、上海等大城市的游戏企业，这方面的问题更加突出。有不少企业最终就此湮灭，还有些企业则转向厦门、大连等生活消费水平较低的地区。

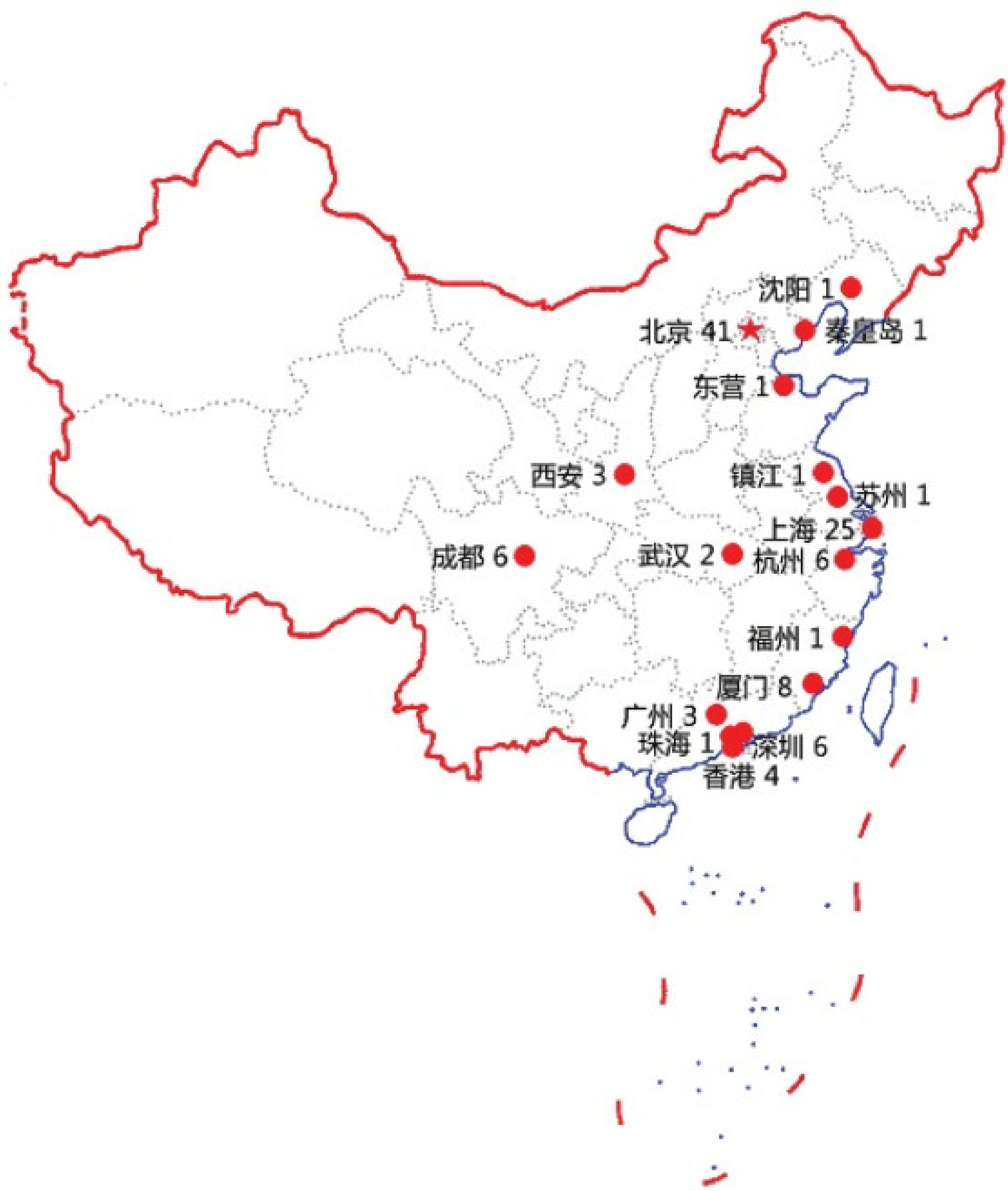
值得一提的是，随着行业竞争的日益激烈导致企业裁员和倒闭，由此产生的劳资纠纷也越来越多，并出现了一些不正常的现象，如目标在2006年初遭遇的裁员和员工诉讼、资方与游戏团队的公开冲突等。如果说工作压力和低收入的生活艰难还是大城市中游戏企业可接受的现象，那么这种集体性的行业纠纷则是行业不规范的深度矛盾体现。如何完善行业法规，保障行业从业者的切身利益，是改善行业从业者生存状况，支持本土游戏企业长期生存发展的迫切客观需求。

[本土原创团队分析]

在今年的产业报告调查中，我们不仅对中国的游戏企业整体情况进行了调查，还特别对本土原创团队的发展进行了着重的调查和了解。随着国产网络游戏在行业中所占比重的加大，原创开发团队的发展建设就更是一个提升到了行业高度的问题。在本期的专题中，我们截取了更多原创团队部分的调查内容，以引起大家对本土原创游戏的关注。

根据我们的调查统计，具备规模并有产品开发计划的中国本土游戏原创开发团队有114个（其中含未注册公司的工作室），除去已经消亡的游戏代理商，大多数游戏公司从以前代理和开发单机游戏产品转型为网络游戏开发和运营公司，他们正是如今中国游戏原创力量中很重要的一部分。在我们列出的目前国内存在的游戏开发团队中，有15家游戏公司是转型为网络游戏公司的，由于这些传统的游戏公司大多位于北京、上海等经济发

本土游戏原创团队地域分布图



达地区，因此也造成了目前中国的游戏原创力量大多集中在东部较发达地区。

通过左图，我们可以直观地看到目前我国本土游戏原创团队的地域分布概况。形成目前这一形势的主要原因主要有以下几点。

一、门户网站积极涉足网络游戏领域

网络游戏的发展同时也为国内各大门户网站带来了新的商机，门户网站积极涉足网络游戏领域。

二、风险投资的进入

在网络游戏兴起的过程中，风险投资的大量涌入创造了网络游戏产业在2002～2004年的辉煌，这一波网络游戏投资热潮的特点是以代理和运营韩国、日本以及中国台湾省的网络游戏为主，基本上没有自主研发的产品。这反映了当时投资网络游戏的盲目性和急功近利。进入2004年，网络游戏投资者的心态已经务实了许多。由于代理国外游戏很容易和开发商产生各种问题，许多投资者已倾向于自主开发网络游戏，这样至少对于这款游戏的未来一切都在自己的掌握中，投资热到这时才慢慢惠及本土的网络游戏开发。根据《大众软件》对本土游戏开发团队的采访，大多数游戏项目都是在2004年前后立项的。

三、个人游戏开发者的热情

许多热爱游戏行业又渴望利用游戏开发创业的年轻人的生活其实并不富裕，为了节省开支，他们往往集中住在居民小区内，然而出于寻找投资者的需要，他们又不得不在北京、上海、广州等大城市里住下来。介入网络游戏行业的新势力必然要集中在东部发达地区的城市，不论是互联网业介入网络游戏行业还是个人游戏开发者与风险投资，都集中在这些较发达地区，这里有他们可以接触的最新动向、最新技术和合作伙伴。

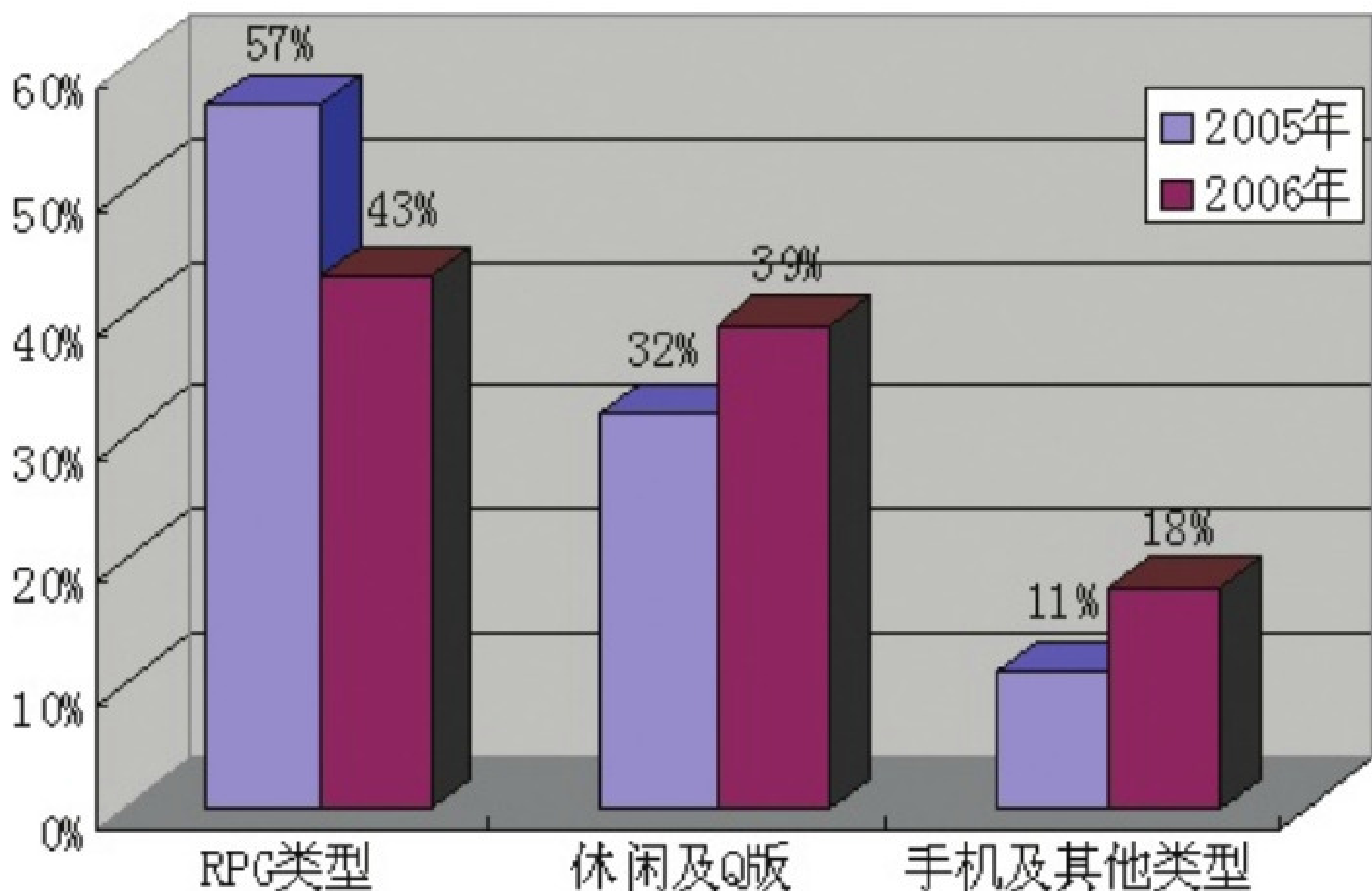
四、人才流动方向

审视本土游戏开发团队的分布图，我们可以看到，游戏开发团队数量巨大的北京、上海等地也是国内大专院校最为密集的地区。这些学校相关专业的毕业生大多数都选择了在大环境更为有利的东部地区从事软件、游戏相关的行业，因此东部地区在汇集了大多数游戏开发团队的同时，也将大多数游戏开发人才吸引了过来。而西部地区的西安虽然拥有的高校数量在国内位居三甲，但由于西部地区的相关环境目前还不适合一些高科技企业生存，开出的就业条件也不如东部地区优厚，特别是大环境的影响，使西部地区的人才更愿意到东部较发达地区去发展和创业。

五、优惠政策的影响

除了传统的因素影响了网络游戏开发和运营商的城市分布外，还有一些其他因素是不容忽视的，例如各地成立软件产业或娱乐产业基地后，相关企业可以享受一系列的优惠政策。目前在全国，省级或市级的软件产业基地已经呈遍地开花的状况，优良的软硬件环境和本身的地域等优势相结合，对相关企业有很大的吸引力。

国产原创网络游戏研发方向调查图表



[本土游戏原创团队开发成果调查]

在本次调查中，有43%的团队研发的网络游戏为MMORPG，且多数研发时间在1年以上，同2005年相比，2006年立项的网络游戏研发项目中，休闲游戏及Q版网络游戏有明显增加的趋势，在2004年9月之后成立的中等规模团队以及小规模团队中，这种趋势最为明显，可见，在休闲及Q版网络游戏逐渐成为市场主流的同时，侧重策划

创意以及技术门槛低、成本相对MMORPG低、开发周期较短等特点都成为新兴网络游戏研发团队研发方向转变的重要原因。在2006年本次调查的网络游戏团队中，研发方向有愈发细化的趋势，其中，除传统专注于网络游戏、手机游戏研发的团队外，为日本、欧美企业进行TV游戏代工的外包企业、专注于3D引擎研发、为某些知名网络游戏企业提供某一项技术支持的研发团队也有所增加。

与2002～2004年网络游戏市场成长初期，市场缺乏网络游戏产品，运营商纷纷寻找国产网络游戏代理运营相比，市场基本为“卖方市场”，多数具有特点的国产网络游戏可以很方便地寻求到代理。2005年之后的网络游戏市场更趋于理性化，新成立的游戏研发团队在成立初期就需要规划产品，着力于宣传推广及市场玩家定位，如目前市场上盛行的免费网络游戏模式，则需要在策划初期就明确游戏开发的细则。因此，在2005～2006年期间，众多自主研发、运营的团队较多，与之前依靠热情就可以组建的研发团队不同的是，这些新成立的研发团队多数有着投资商的背景，规模也较大。

2005-2006年国产网络游戏团队主要产品列表

名 称	所在地	游戏作品	游戏特点介绍
八八信息	北京	江湖Online	2006年最新推出新《江湖Online》2.0，以中华武侠文化为基础形成了自己的世界观。
创意鹰翔	北京	碧雪情天Online	创意鹰翔2004年推出的2D武侠网络游戏，变身系统、悬赏追杀等为游戏主要特点。
道隆科技	北京	无限乾坤	手机图形网络游戏，任务系统、门派系统以及备受好评的武功系统是更新升级的重点。
飞越梦幻	北京	边缘	以西方魔幻文化为世界观背景的一款全3DRPG网络游戏。风格偏欧美。
皓宇互动	北京	新三国策IV	2006年投入运营的一款策略类网络游戏。
宏象软件	北京	明星3缺1Online	休闲类网络游戏，主题为网络麻将，游戏有着RPG式的升级、升段机制。
金山烈火	北京	封神榜	即时国战是神话网游《封神榜》最新的国家战争系统。
可乐吧	北京	休闲游戏平台	包括连连看、台球、打雪仗、奇域在内的众多休闲游戏。
联众	北京	联众世界	早期国内最大的休闲游戏平台，韩资参股后，也改变了一些经营思路。
目标软件	北京	天骄、傲世Online	知名网络游戏研发公司，2006年主要产品为《傲世Online》、《天骄》系列的新版本等。
P&B工作室	北京	传世Online	朗金科技旗下的开发工作室，目前的主要产品为3D传世，自主研发的全3DMMORPG奇幻作品。
赛博先锋	北京	荣耀、宠物派	2004年开始运营《荣耀》，特色是游戏中设立的“荣耀法典”。
盛开娱乐	北京	EZ-POD、盛大盒子游戏	盛大旗下开发公司，主要为“盒子”开发摄像头游戏，并同中科院紧密合作。
涂鸦软件	北京	商业游戏引擎开发	该公司是国内第一家以开发自主商业3D引擎为主的公司。
完美时空祖龙	北京	完美世界、武林外传	2005年国产3D网络游戏的代表，画面华丽，城战系统尤其出色，
像素软件	北京	刀剑Online	无滞后的顺畅动作格斗是游戏的一大亮点。
游戏巅峰	北京	仙侣奇缘、仙侣奇缘 II	一款以中国古代神化、仙侠、典故、历史为背景的中文网络游戏，
娱教网络	北京	K12Play快乐教育世界	百科知识、智力开发与网络教育游戏相结合，以教育为目的，以游戏为手段。
中广网	北京	江山	以中国传统武侠文化为背景，构造了一个和平与战乱交错的世界。
中娱在线	北京	乱武天下	“新武侠无厘头式游戏”是其主要风格。
冰锋网络	沈阳	荣誉之战——钢甲洪流	具有非常明显的竞技对抗特点，并且融合了大量的军事要素。
第九城市	上海	快乐西游 超女世界Online	用户可以在游戏中通过比赛、角色扮演、交流等一系列互动方式充分表达自己的感情。
征途网络	上海	征途	2006年度最为成功的免费游戏之一，由知名商业人士史玉柱投资开发。
冠网数码	上海	网络三缺一、网络斗地主	智冠旗下开发公司，以休闲网络游戏开发运营为主。
鸿利数码	上海	魔界Online	在新《魔界Online》中，开发人员创造性地加入了最新的视频聊天系统。
久游网	上海	超级舞者	《超级舞者》是继DDR和劲舞团之后的又一款音乐跳舞游戏。
腾讯科技	上海	QQ堂、QQ幻想	《QQ堂》是腾讯公司自主创意、研发，拥有自主知识产权的中型休闲网络游戏。
摩力游	上海	海盗王Online	是一款3D画面固定视角的Q版线上游戏，画面清新可爱，以“海盗生涯”为背景。
盛大网络	上海	梦幻国度、传奇世界	《梦幻国度》是盛大网络自主研发的《世纪录》网络游戏三部曲的第三部。
优奈利斯软件	上海	乱舞三国Online	松岗科技旗下开发公司，《乱舞三国Online》是以三国时代为背景，游戏类型比较特别。
游戏米果	上海	真封神之天尊地魔	游戏采用中国古典民著《封神演义》为故事背景，目前最新研发情况不详。
游戏蜗牛	上海	航海世纪、机甲世纪	蜗牛游戏公司历经4年所研发的游戏，以16世纪中国和世界为背景的航海题材游戏。
渡口科技	杭州	天机Online	《天机Online》是一款呈现中国古代庞大玄幻争霸史的3D MMORPG游戏。
二进制数码	厦门	海之乐章	《海之乐章》是一款画风清新的网络游戏，其研发团队的主创来自原新瑞狮公司。
吉比特网络	厦门	问道	游戏以商周两朝为背景，求道追仙为乐趣。
荣耀科艺软件	厦门	傲神传	一款结合了《盘古开天》《女娲补天》《山海经》等许多中国游戏的国产网络游戏。
天晴数码	福州	魔域、机战	福州的天晴数码是我国最早从事网络游戏研发的公司之一。
宝德网络	深圳	抗战Online、大清帝国	游戏类型为3D ARPG网络游戏，将以任务方式带领玩家领略大清帝国260年的风云史。
互动智傲	深圳	古龙群侠传Online	游戏以45度俯视视角进行，人物属性中的PK值设计是其最大亮点。
光宇天成	深圳	创世Online	以古代玄幻为游戏背景，出现了黄帝姬轩辕、蚩尤、精卫、共工、祝融等众多神话传说人物。
网域	深圳	华夏Online、华夏 II	《华夏Online》是一款由网域公司自主开发的大型多人角色扮演类2D网络游戏。
火石软件	广州	水浒Q传	《水浒Q传》的游戏风格定位为轻松成长的中国文化特色绿色网游，以中国宋朝为时代背景。
网易	广州	梦幻西游、大唐豪侠	网易目前最为成功的网络游戏为《梦幻西游》。
西山居	珠海	剑网系列	抓住了武侠和民族性两个特色，通过动态捕捉技术完美呈现了中华武侠正宗功夫。
金山亚丁	成都	大话春秋	《大话春秋》是金山公司亚丁制作室开发的Q版网络游戏，怪兽变身系统是其主要特点。
锦天科技	成都	传说Online	《传说Online》是一款基于全3D技术研发的大型多人MMORPG游戏。
梦工厂	成都	侠义道	《侠义道》的研发公司梦工厂软件的创始人为原金山西山居负责人裘新，

游戏职业竞技状况分析







2006年的中国电子竞技行业显得格外动荡不安，虽然早已“被承认为国家第99个体育项目”，而且2005年中国电子竞技选手在世界大赛上接连获得好成绩，尤其是在WCG世界总决赛中李晓峰首次为中国夺得单人项目金牌，圆了电竞爱好者多年以来的梦想。但这些利好消息并未给中国电子竞技带来足以爆发的机遇，网络游戏的持续冲击使得电子竞技领域的爱好者人数非但没有迅猛增长，反而有些陷于停滞，在某些方面还有所衰退。这不仅仅表现在网络游戏与电子竞技类游戏争夺玩家的市场竞争，也反映在一系列电子竞技大赛的市场反应上。WCG、ESWC、IEF等大型比赛虽然在网络上被炒得沸沸扬扬，但真正能到现场支持比赛的，多年来没有显著增长，而各项比赛中多次爆出的所谓丑闻也在行业内造成了显著不良影响，一定程度上打击了电子竞技爱好者的热情。不过值得高兴的是，经过多年的报道和推广，社会对于电子竞技的理解已经有了显著提高，已经不再简单地将电子竞技等同于电子游戏，电子竞技选手也作为正式的体育选手得到一定认同，电子竞技在社会中的形象有了明显改善。

2006年中国电子竞技的赛事出现了不少变动，除了WCG、ESWC、CEG、CPL等传统大型赛事之外，IEF（原CKCG）、WGT、IEST、PGL等诸多新赛事的崛起也让电子竞技选手有了更多表演的舞台。其中联想（IEST）、华硕（WGT）等国内大型IT企业对于电子竞技赛事的介入是一个值得欣喜的现象，这说明国内IT企业看到了电子竞技中蕴涵的商机，并希望借此在电子竞技领域占得先机，而这些强势企业的介入，对赛事的系统化规范化都有非常好的影响。以下就2006年中国电子竞技主流赛事做一个陈述性介绍。

“三星电子杯”WCG（World Cyber Game）世界电子竞技大赛，中国第一品牌电子竞技赛事，比赛模式为赛会制。由韩国三星电子冠名赞助，中国区主办方为中视传媒股份有限公司和奥博尼文化有限公司。每年5月开始中国区预选赛，8月进行中国区总决赛，10月进行世界总决赛。中国区常设竞赛项目为《魔兽争霸III》《星际争霸》《反恐精英》《FIFA足球世界杯》，分北京、上海、广州、沈阳、哈尔滨、贵州、南京、杭州、长沙、武汉、重庆、成都、深圳、广州、济南15个分赛区，部分项目只进行线上预选赛。中国区总奖金为130 000美元，奖品合人民币50 000元。

英特尔ESWC（E-sport World Cup）电子竞技世界杯，由法国竞技营销公司Ligarena2002年在法国创立，比赛模式为赛会制。中国区主办方为中华全国体育总会，2006年承办方为百利互动，由英特尔（中国）公司冠名赞助。每年4月开始中国区预选赛，5月底进行中国区总决赛，6月末进行世界总决赛，中国区常设竞赛项目为《实况足球》《魔兽争霸III》《反恐精英》（分男子组和女子组），分为武汉、深圳、上海、长沙、青岛、哈尔滨、天津、南昌、杭州、郑州、成都、南京12个分赛区。中国区总奖金为人民币500 000元。

WEG（World E-sports Games）世界电子竞技联赛，比赛模式为联赛制。主办方韩国专业游戏电视媒体Ongamenet，中国区承办方北京电子竞技产业联盟，冠名赞助商CJ Media，主赞助商技嘉科技。每年4月开始，12月结束，中国区常设项目为《反恐精英》《魔兽争霸III》。总奖金152 000美元。

IEF（International E-sports Festival）国际数字娱乐嘉年华，由中韩双方政府管理部门联手设置的IEF组委会主办，包括电子竞技、动漫展示等多项内容，电子竞技比赛模式为赛会制。主承办方中青文广传媒投资发展（北京）有限公司、韩国K&C贸易中心，每年4月开幕、6月结束，常设项目《魔兽争霸》《反恐精英》《星际争霸》。

联想IEST（Lenovo International Electronic Sports Tournament）国际电子竞技锦标赛，比赛模式为赛会制。由联想集团主办，北京豪思创意会展服务有限公司承办，联想集团冠名赞助。每年6月开始、12月结束，常设项目《星际争霸》《魔兽争霸III》《实况足球》，共设置沈阳、西安、长沙、济南、北京、广州、成都、上海、太原、哈尔滨、昆明、南京12个分赛区，以及线上复活赛。总奖金人民币1 200 000元。

除了以上赛事，还有众多的大师赛、精英赛、邀请赛、挑战赛等，在此不再罗列。

诸多赛事中，作为中国电子竞技赛事中历史最悠久、品牌美誉度最高、群众基础最雄厚的赛事，“三星电子杯”WCG大赛依旧是中国电子竞技领域的第一品牌，其参赛报名人数达到了15 200人，国内所有知名选手和战队都报名参加了相关项目的比赛，而中国选手李晓峰在意大利成功卫冕《魔兽争霸III》项目世界冠军，则是一年中中国电子竞技最大的亮点，使得在岁末年终的中国电竞爱好者获得了足够的快乐。而ESWC电子竞技世界杯作为另一个老牌电竞传统赛事，2006年进入了一个相对低迷的阶段。虽然前期赛事进行得比较顺利，但中国区总决赛结束后承办方出现动荡，在一定程度上影响了选手后来的备战。而选手们在法国的平庸表现也使得ESWC赛事在2007年的命运变得迷茫起来。倒是经历一番困境之后重新焕发青春的WEG，在韩国主办方的努力之下，影响越来越大，成为中国电子竞技领域的第一联赛。而此前5月wNv.Gaming在WEG大师赛上的夺冠，则是给持续动荡不安的中国CS领域打了一针强心剂。不过随后冠军战队的人员更替说明，一个冠军并不能掩盖中国CS界存在的问题。

2006年中国电子竞技选手获得的世界冠军

姓名	赛事	项目	时间
李晓峰Sky	“三星电子杯”WCG世界总决赛	《魔兽争霸III》	2006年10月
wNv.Gaming战队	WEG大师赛	《反恐精英》	2006年5月
Swan[5]战队	CPL西班牙站	《反恐精英》	2006年5月

中国的电子竞技选手群体有多大？这个问题难以有明确的答案。作为起步阶段的中国电子竞技行业，所谓的职业电子竞技选手非常少，而且变化非常大，参加比赛的更多的是业余兼职型电竞爱好者，因此完全准确计算出参与电子竞技的玩家人数难度极大。《大众软件》经过1年时间的反复统计，给出以下数字，虽然不能说完全准确，但基本接近真实数据。

对于电子竞技业余爱好者的统计，根据2006年中国最大民间电子竞技对战平台浩方竞技平台的数据，其注册用户达到1亿1000万，平均在线用户数达到50万人，最高在线一度达到88万人。综合从其他竞技平台的跟踪调查数据，每天8小时游戏时间内专注于电子竞技领域超过4小时的玩家，数量在450万～500万人之间，而每天8小时游戏时间内定时涉足有关电子竞技内容的玩家数量（包含每天8小时游戏时间内专注于电子竞技领域超过4小时的玩家）则为1400万。但是由于越来越多的新竞技项目和网络游戏的出现，虽然整体上电子竞技爱好者的数量有所增长，但是对于单个项目，特别是“星际”“极品”、Quake等传统老项目来说，其关注人群有显著下降。

2006年中国电子竞技产业从事职业电子竞技的选手大约在180人左右，在这里我们将职业电竞选手定义为“与职业电子竞技俱乐部签定工作合同，从事专项竞技游戏项目，有稳定的月收入、专门的训练场地和住宿场所的职业竞技游戏选手”，这其中包括16支知名CS职业战队和90名“魔兽”“星际”“极品”“实况”、FIFA和Quake4选手。在中国举行的主要世界性大型电子竞技赛事，最终进入世界总决赛的选手基本都在这150人中产生，其中水平较高经常出线的大约为30人。在个人项目如《星际争霸》《魔兽争霸III》中，现有选手技术水平都比较稳定，最终获得冠军主要依赖个人的经验和运气。CS项目由于是集体项目，选手之间配合得好坏往往能决定胜负，所以主要变数之一也存在于人员构成的稳定度。除此之外，裁判和场地也是影响比赛最终结果的重要因素，事实上，2006年中国电子竞技比赛出现的几次变数，都来自于现场场地设备和裁判。

电子竞技选手的真实收入有多少？这是社会各界都非常关注的问题。支持的人群希望借此说明电子竞技是一个产业而不是所谓“玩物丧志”的东西，反对的人群则希望看到“玩游戏根本无法谋生”的结果。从《大众软件》对电子竞技领域一年以来的跟踪调查结果来看，整个职业选手阶层中收入差距依然非常大。其中10%的顶级选手年收入超过15万，而另有20%的选手能通过俱乐部的工资和比赛奖金保持月薪3000以上的收入，剩余70%的选手则仅仅能维持2000元以下的不稳定月收入。虽然收入差距依旧明显，但由于各界对于电子竞技比赛竞相投入，2006年下半年职业电子竞技选手整体平均收入有所增长，很多选手的窘迫生活环境得到了一定改善。

尽管2006年中国电子竞技保持了比较好的走势，但所存在的问题也愈加明显。最突出的问题在于没有可见的商业盈利模式，几乎所有的赛事都依靠主办方和赞助商的输血，以及各种广告的贴补，无法通过电视媒体进行传播的限制，使得电子竞技始终局限于专业人群的小众范围内。尽管网络媒体和平面媒体在一定程度上有弥补，但网络媒体的发散性和平面媒体的单调使得电子竞技的魅力无法得到真正的指向性体现。如何在现有环境下营造良好的商业运营模式，是中国电子竞技首要解决的问题，不解决这个问题，电子竞技始终无法称之为一个产业。

2006年度“水晶”奖、“百合”奖

在2006年《大众软件》第四届读者调查报告推出之后，我们评出了2006年度的大众软件“水晶”奖与“百合”奖两大奖项各10个入选品牌。

我们作为行业内创刊较早、影响较大的一本刊物，有义务也有必要，对于产业内的发展作出足够的关注。而“水晶”“百合”奖的颁发，是对国内游戏产业的盘点和总结，它也是关注的一种方式。正如我们颁奖时所说的，我们每年看到的只有E3大奖等国外奖项，缺少属于我们自己国家自己产业的评奖。《大众软件》评选的“水晶”“百合”奖，正是希望能对游戏产业树立起自己的奖项，同时也能为为广大的玩家指引方向，甄选更好的作品。

在这两个奖项中，“水晶”奖是由业内专家组成评委团进行评选的，评选出的奖项具有包容度和多元性的特点，能够有力说明2006年中国游戏产业的状况。

“百合”奖则是由《大众软件》五万多名读者评选出来的，在体现了公平、公正原则的同时，也具有极高的商业参考价值。在设立这个奖项时，我们就希望它能成为游戏厂商与玩家之间进行交流的平台，同时也希望它能也对国内网络游戏市场产生深远的影响。《大众软件》一直致力于对国内游戏产业的观察和评论，今后，“水晶”“百合”奖会继续办下去，使其更加专业、更加严谨，让它们成为游戏产业的“金鸡”和“百花”！

2006年度《大众软件》水晶奖获奖名单

标志	奖项	获奖者
HEROES V of Might and Magic	2006年最佳单机游戏	《英雄无敌Ⅴ》
EVE	2006年度最佳技术奖	《星战前夜》(EVE)
KINGSOFT 金山软件股份公司	2006年度最佳创新奖	金山公司游戏海外拓展
劲舞团	2006年度最佳健康游戏	《劲舞团》
World of WarCraft	2006年度最佳网络游戏	《魔兽世界》
剑侠情缘 Online	2006年度最佳原创网络游戏	《剑侠情缘网络版2》
the 9 第九城市	2006年度游戏行业风云人物	朱骏
網易 NetEase www.163.com	2006年度最佳网络游戏运营商	网易
ASUS	2006年度最佳游戏硬件品牌	华硕
CRD crd.gov.cn	2006年度最佳游戏产业促进奖	北京数字娱乐产业示范基地

2006年度《大众软件》百合奖获奖名单

标志	奖项	获奖者
WCG World Cyber Games	2006年度最具人气的电子竞技赛事	WCG
Free Style 街头篮球	2006年度最具人气市场推广活动	《街头篮球》
SHANDA NETWORKING 盛大网络	2006年度最具人气免费游戏	盛大《传奇》系列
QQ游戏 GAME.QQ.COM	2006年度最具人气休闲游戏	《QQ游戏》
龙与地下城 Dungeons & Dragons Online Stormreach	2006年度最具人气期待游戏	《龙与地下城Online》
the 9 第九城市	2006年度最具人气游戏运营商	第九城市
完美世界	2006年度最具人气原创游戏	《完美世界》
World of WarCraft	2006年度最具人气网络游戏	《魔兽世界》
Need for Speed Most Wanted	2006年度最具人气单机版游戏	《极品飞车——无间追踪》
aigo 爱国者	2006年度最具人气游戏硬件品牌	爱国者

总论

正如您所看到的，《大众软件》第6年的中国电脑游戏产业报告的调查和撰写工作胜利结束了。由于篇幅所限，我们只能将调查报告中的一少部分摘取出来以飨读者，但我们力求这15页内容里，包含了整个2006中国电脑游戏产业的全貌。在2006年，中国游戏业的市场总规模达到了75.73亿元的空前规模（虽然这其中绝大部分是来自于网络游戏的收入）。遥想6年前我们第一次做这样一份报告时的艰辛，游戏产业如今取得的成果更能使我们感到欣喜。祝中国的游戏产业能在2007年走得更好！P

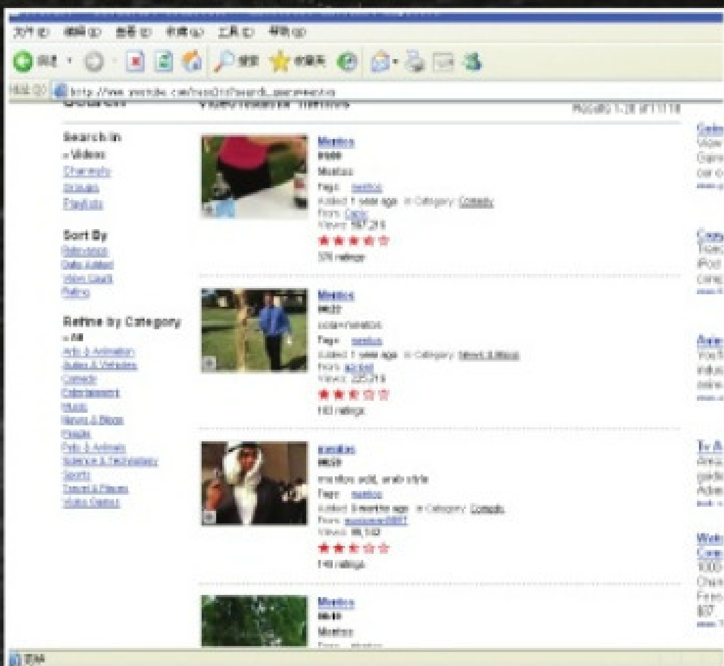
薄荷糖、可乐和网络传奇

注意：下文进行的试验具有一定危险性，读者请不要自行尝试或以试验结果为行为标准进行相关活动。

■ 本刊记者 commando



6room中相关视频



网上其他相关视频



网络视频中正在喷出的可乐



这次试验的所有用具

前一段日子，网上忽然出现了一篇报导，名字叫“巴西男童喝可乐死亡”，文章的大意如下：一名巴西男童在吃下了一包曼妥思（Mentos）薄荷糖后又喝下一瓶可乐，然后因两者混合而生成的剧烈气体导致死亡。

这事情听起来有些耸人听闻，可口可乐大家经常喝，曼妥思薄荷糖这个名字可能有些人有点陌生，不过无所谓，到楼下超市里去看一眼，十有八九就能找到这种长条状的薄荷味糖果。这两样东西在我们生活中如此常见，单按概率计算，全世界人口基数这么大，每年总能有四五个倒霉蛋先吃薄荷糖再喝可乐，或先喝可乐再吃薄荷糖。就连我自己也不敢保证是不是有某天先吃了几粒薄荷糖之后又喝了一杯可乐。总之照这种行为的危险性来看，我能活到现在实在是件幸运的事情。

随着这条新闻出现在我们面前的还有几张照片，几名美国青年把几颗口香糖扔进一瓶柠檬味健怡可乐里去，几秒钟后，可乐开始大量喷溅，从图片上看，好歹也有一米多高，几个美国青年围着一瓶跟喷泉似的可乐，场面颇为壮观。

又过了几天，网络上出了一段更厉害的视频，一名美国壮汉用自己的身体当容器，先吃薄荷糖再喝可乐，然后可乐就从他的嘴和鼻子里流了出来，这位很有献身精神的仁兄则倒在地上做痛苦万分状。

薄荷糖和可口可乐一同服用真的会有危险么？我们询问了一名医生，这位医生是这样分析的：“快速大量饮用过凉的碳酸饮料时，在胃及食道中突然产生大量的二氧化碳气体有可能造成一定的危险。

如果薄荷糖和可口可乐接触，就会产生大量气体，那么食道下端迅速产生的大量气体无法通过食道向上排出（即我们通常说的打嗝），气压过大时有可能造成食道破裂，并引发胸腔感染、气胸等后果，失血严重时还可能导致生命危险。这种情况在临床上是非常少见的，仍然需要小心。”

看起来，如果薄荷糖和可口可乐真在人的胃里产生了大量气体，那么确实可能对服用者的身体造成损伤，那么可口可乐公司和曼妥思薄荷糖的生产商是如何看待这条新闻的呢？

可口可乐公司在发给媒体的回应中否认了有人因将薄荷糖和可乐混服后丧命的消息，并称文章中提到的学校已经发表声明否认该消息。而同时，可口可乐的一名工作人员表示：“某些牌子的薄荷糖表面比较稀松，容易和可乐中的二氧化碳发生渗透作用。而人在吃糖果的时候，唾液会破坏糖果表面，沸腾就不会产生。”这名工作人员同时强调说：“可口可乐的所有原料都是安全的，与其他任何食物同时食用后都不会发生问题。”

而曼妥思的制造商不凡帝范梅勒糖果（中国）有限公司则表示：曼妥思产品经过了严格的质量检测，所用原料都符合国家的相关法规，制造商从未进行过类似的实验，为什么会出现这样的现象他们也不能解释。

在看过这么多令人感到恐慌的描述之后，编辑们开始对这个网上流行的视频产生了浓厚兴趣，我们从来不缺有动手热情的人，与其看着网上的文章在心里嘀咕，不如做点实际的事情，让我们来看看这两样东西混合在一起到底能发生什么事吧。

1 第一次试验

材料：一包曼妥思薄荷糖、一瓶可口可乐。

我们没有买到国外网站上推荐的“柠檬味健怡可乐”，但至少我们选了一瓶普通的可乐，曼妥思薄荷糖倒是现成的，说实话，我对在楼下那个破破烂烂的小超市里能买到曼妥思



也许是因为天气原因，喷出的可乐很少，远不能和其他视频上的状况相比

栏目编辑·墨雯·phair@popsoft.com.cn

薄荷糖本来没抱什么希望，但不曾想这种糖真的这么普及，在这种偏僻的地方都可以买到。

我们把曼妥思薄荷糖整个扔进可乐中，大约2秒钟之后，可乐开始剧烈沸腾，大量可乐涌出瓶口，但没有出现网上照片中那样壮观的喷溅现象。5秒之后，可乐的沸腾停止，也不再有气泡产生，这瓶可乐里的二氧化碳气体似乎都挥发掉了。

2 第二次试验

材料：一包事先处理的曼妥思薄荷糖、一瓶健怡可乐。

编辑们普遍认为第一次试验之所以没有喷溅是因为我们没有把曼妥思薄荷糖分解，我们感觉分解后的曼妥思薄荷糖可能会引发更剧烈的反应，于是我们把5粒曼妥思薄荷糖放在信封里压碎，然后将碎末投入可乐瓶中。

令人意外的现象出现了，可乐瓶中并没有出现我们想象中的剧烈反应现象；相反，可乐涌出瓶口的速度似乎比整粒投入要慢不少。看起来可乐喷溅的强烈程度和曼妥思薄荷糖内部的物质关系不是很大。


把糖压碎可不太容易

3 第三次试验

材料：一包浸泡过水的曼妥思薄荷糖、一瓶可口可乐

这个试验是针对可口可乐员工“人在食用曼妥思薄荷糖的时候，唾液会破坏糖果表面，沸腾就不会产生”的说法而设计的.我们把两三粒薄荷糖在水中浸泡一段时间后投入可乐瓶里。试验的结果确实和我们想象的差不多，将浸泡过的薄荷糖投入可乐瓶之后，可乐仍旧有喷涌现象，但涌出速度的确比投入未浸泡的薄荷糖时慢上不少。

所以，从这次试验中我们得到的结论是，如果你把一块薄荷糖放到嘴里，再咀嚼那么一两分钟，理论上反应的强度和激烈程度就会下降不少。


可乐的喷涌速度慢了不少

4 第四次试验

材料：一包饼干、一瓶健怡可乐.

针对有些“只要把多孔的东西放进可乐里都会产生泡沫”的说法，我们决定看一看把饼干投入到可乐里会有什么结果。

我们购买了一袋相当松软的“乐之”牌饼干，把它弄碎，然后扔进可乐瓶中。这种行为的结果是：饼干碎片因为缺乏足够的重量而漂浮在可乐表面，同时两者接触的部分也没有太过剧烈的反应。事实证明吃饼干喝可乐似乎不会有什么大问题，而这次试验为我们带来的另一个结果就是一瓶看上去非常恶心的饼干可乐。


把饼干放进可乐里，结果什么反应都没有，而且可乐变得相当恶心。

5 第五次试验

材料：一包事先处理的曼妥思薄荷糖、一瓶百事可乐。

在做这个试验前，大部分参与试验者都认为，把薄荷糖投入一瓶百事可乐中会收获同样的效果，但这个试验彻底击碎了他们的这种猜测。曼妥思薄荷糖在百事可乐中产生的反应极其微小，几乎可以忽略不计，坦率说，这个结果让我也吃了一惊。我一直认为百事可乐和可口可乐的配方大致是相似的，现在看起来，这两种饮料似乎有些什么不一样的东西，难道是可口可乐传说中的“神秘专利成分”导致了可口可乐的喷溅么。


没怎么起泡的百事可乐。

终极试验

材料：一包曼妥思薄荷糖、一瓶健怡可乐、一个强壮的编辑。

我们曾经为是否要进行这个试验争论了一阵子，最后决定，为了完美地结束这一系列试验，有必要找一个真人来作为曼妥思薄荷糖和可乐的容器。当然我们也准备了所有预防措施。

我们在编辑部内找到了一个刚从熟睡中醒来、神志还不太清醒的家伙，先引诱他吃下了两颗薄荷糖，又在5分钟后送了他一瓶可乐，这名编辑果然像我们预料的那样很高兴地把可乐喝掉了。

在接下来的30分钟里，我们始终注意观察着这名编辑，不过看上去他的生命没有任何危险，不止如此，他甚至没有什么异样的反应。看起来他一点事情都没有，这种猜测在之后对他的询问中得到了证实。因此这个试验的结论是，在通常情况下，这两种食品混用并不会出现什么危险状况。

我们从试验中得到的结论是什么？

试验结果表明，可口可乐和曼妥思薄荷糖确实会出现喷溅现象，不过，在非极端情况（比如大量食用薄荷糖之后迅速饮用可乐）下，这种行为并不会致命。当然，我不太相信有人会故意用可口可乐加薄荷糖来折腾自己，假使真的有，我们的建议是，还是爱惜一点自己的身体为好。

好了，我们调过头来，会发现有些人早在我们之前就发现了这两种玩意的奥秘，到YouTube网站上用“Mentos”作关键词搜索，你可以发现一大堆人在不同时间不同地点用不同的方式把薄荷糖扔到可乐瓶里。估计是外国人接触薄荷糖和可口可乐比我们早，又爱动手做试验，所以早就发现了这点事。

在这些外国人中，值得一提的是两个疯狂的魔术爱好者。这两个家伙不但喜欢这个把戏，还怀着常人难以理解的热情和努力把它发扬光大，这两个家伙一个叫格罗比，另一个叫沃尔茨。他们在去年装成科学家的样子用523颗曼妥思薄荷糖和101瓶可乐模仿拉斯维加斯的一座巨型喷泉做了一场长达2分钟的表演，这段视频让他们赚了不少钱，现在到视频网站上去搜一下，准能轻松找到这段视频。所以说，薄荷糖和可乐带给我们的，可不只是肿胀的胃和四处喷洒的泡沫，只要你有足够的创意，它们甚至可以给你带来好些美元的收入呢。









火眼金睛辨乾坤







——6款“人肉搜索引擎”比比看

■北京 杳杳

你家的小猫两岁了，最近它老半夜抠着墙壁哀哀地叫，给它买最好的猫粮也不吃，它是病了吗？你从网上信誉旦旦的高信誉卖家那儿买了一瓶化妆品，但收到货之后发现和自己以前从专柜买到的不大一样，它是假的吗？电脑一连上网就总发出“卜卜”的声音，问遍身边高手也没法去掉，怎么办呢？遇见一个自称的吉他高手，但发现他的左手上不但没老茧，甚至还有很长的指甲，他这样的手真能拨动琴弦吗？……

带着这些问题，你上Google、百度等著名的搜索引擎上搜了半天，却越搜越一头雾水……不要着急！发动天下所有会上网的高手吧，让他们来帮你免费解决问题！这就是有趣又快捷的“人肉搜索引擎”！对于不想鞠躬尽瘁、死而后已的人来说，它就是我们的救星。

国内六大“人肉搜索引擎”分别是：

新浪爱问搜索 (http://iask.com/)

百度贴吧 (http://post.baidu.com)

百度知道 (http://zhidao.baidu.com)

MOP论坛 (http://dzh.mop.com/mainFrame.jsp)

天涯论坛 (http://cache.tianya.cn/index.shtml)

腾讯搜搜 (http://www.soso.com/)

本文将从方便、时效、实用、娱乐四大特性出发，对以上几款人肉引擎作一全面评价，看看哪个才是我们遇到难题时的最爱。

一、方便性

说白了，人肉搜索引擎就是发动大家的力量，来帮你搜索答案、解决问题。方便是每个搜索引擎的命根子，毕竟谁也不想在焦急地搜索时，搞了半天也弄不清楚，搜了半天也找不到；或者想搜A，却找出来一堆B；或者各执一词，公说公有理，婆说婆有道，甚至被搞得更加如腾云驾雾般不明就里。

新浪爱问

新浪爱问的成功，跟新浪作为头号门户网站的雄厚财力和人才支持是分不开的。正是因为实力的强大，才能引领潮流，吸引大量人气。而大量人气又给它带来了商机和发展的机会，形成了良性循环。它的版面十分简洁，分为疑难问题、最新问题和新

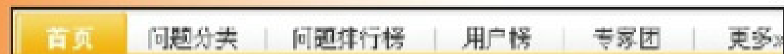


图1：爱问的问题分类十分清楚

手问题等几大板块（图1）。人们能很快找到自己所需要的信息。评分：★★★★

百度贴吧

由于搜索方面的天生优势，贴吧在搜索方面不可谓不强，还能以作者为关键词（图2）进行搜索。评分：★★★★★



图2：百度贴吧的搜索条

因为百度知道将各种问题都分成很细致的类别，因此搜索起来很方便。它还有个功能叫“百科最新词条”，在页面最下方，列出新近出现的热门词汇，感觉比较新颖。评分：★★★★☆

MOP论坛

猫扑大杂烩不但把所有帖子都“一锅端”，统统列在一起，当你把滚动条往下拉的时候就几乎能看到所有的帖子；同时其搜索功能也很强大，搜索条在页面正上方，十分显眼（图3）。它也可按全文、标题和作者搜索，但全文搜索和按作者搜索需登录后才能使用，略显不便。评分：★★★★☆

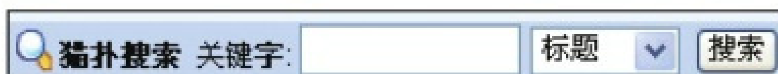


图3：猫扑搜索条非常显眼

天涯论坛

天涯社区的搜索功能藏在左边的功能条里，叫做“帖子查询”。为什么要用个“藏”字，因为它实在是很隐蔽，在主页面找太过费神，笔者第一次找的时候就费了好大劲才在左边

发现它。而且点开之后需要选择所在栏目才能进行搜索，而不能在全站范围里搜，十分不便。评分：★★★

腾讯搜搜

腾讯搜吧（http://post.soso.com/cgi-bin/cgimain?proto=1）是腾讯搜搜的重头戏。笔者不得不说，它的搜索条跟百度的实在是太像了……唯一多出来的功能是可以按作者的QQ号来搜索（图4）。评分：★★★☆



图4：搜搜可按作者QQ号进行搜索

二、实用性

这里的实用性指的是搜出来的信息是否真实，是否对提问者有实际用处。

新浪爱问

"爱问知识人"采用的是会员制，将新浪通行证的用户名输入，就可进入爱问知识人，用户的资料是通用的。它有较为完备的资料库。进入个人中心（图5）后，我的提问、我的回答、我的投票等项目分门别类显示得很清楚（图6），非常方便。

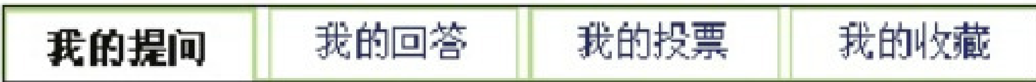


图5：新浪爱问个人中心由此进入

爱问实行积分制度，不但每日登录能获得5分，回答别人的问题并得到对方的采纳后，还可获得更多的积分，更可用积分来悬赏吸引别人来回答自己的问题。积累积分后，可以清楚地查询到自己积分累计的详细情况（图7），还可用爱问积分兑换实物或新浪积分（图8），如大眼睛毛绒靠垫等（图9）。这样的奖励制度，大大鼓励了网友参加提问和回答问题的热情度。因此，答案的含金量很高，大部分都是经过认真思考后的结果。评分：★★★★★



图6：进入个人中心后个人信息分门别类



图7：我的知识人里显示的信息

百度贴吧

由于贴吧具有较强的文艺性，与论坛比较相象，如某位明星的"粉丝团"、"粉丝"专用贴吧，大家都可在这种具有明显指向性的贴吧里交流看法，所以它的问答特征就体现得不是很突出了（下页图12）。评分：★★★☆

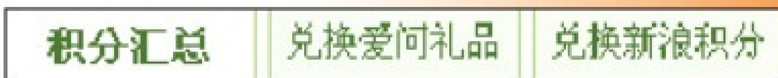


图8：爱问积分可用来换礼品或新浪积分



图9：可换取的礼品

百度知道

百度知道和新浪爱问十分相象，都是提出问题，等待别

为何铜须门事件和虐猫事件最后能闹得那么大？为何其主人公被集体唾骂如过街老鼠人人喊打（图18）？这均不得不归功于猫扑、天涯等影响力巨大的人肉搜索引擎。

铜须门（魔兽中文站关于铜须事件的专题http://wow.duowan.com/static/N/00BN/00BN0.html）的源头是：在《魔兽世界中国》主题论坛，一男子发帖称其妻子沉迷《魔兽世界》，并在一次玩家聚会后与网名为"铜须"的男子发生了一夜情。一石激起千层浪，此帖马上被网友转贴在各大论坛、搜吧、博客等。知道的人一多，事件马上就扩大化了，影响力也扶摇直上，一时间各个论坛都在讨论这个事情。在无数网友对此事平静地发表看法的同时，有网友开始声讨铜须，不但把他的脸部图案带有侮辱性地PS在各种搞笑图片上，并在猫扑等拥有巨大用户群的论坛上发布"江湖追杀令"，号称要找出这个真实的人。然后还真有一些有闲情逸致的网友，响应号召，动用一切现代科技手段，最后真被他们调查出铜须的姓名、手机号、照片等真实个人信息，并公布在网上。

事件到此时已达到最高潮，将铜须的所有虚拟身份、外在包装剥离后，他的个人隐私完全暴露，所有网友都看到他赤裸裸地站在大众的口水下没顶。铜须后来发布的"清白声明"也无济于事，只是招来更猛烈的唾骂。直到那个最先发帖的男子，又出来发帖声明大家不要再追究了，才逐渐平息此事（图19）。

虐猫事件的发展路线也大致如是，也是最先只有几张虐猫图片，引起网友们的关注后，事件升级。有网友将那个虐猫女子的照片集成一张大图片，做成一个"通缉令"，大家都说要揪出这个凶残的女子方为罢休，并真有热心网友积极搜寻，为找出这个女子和她背后的人花费了很多精力，最终也真将她揪了出来。

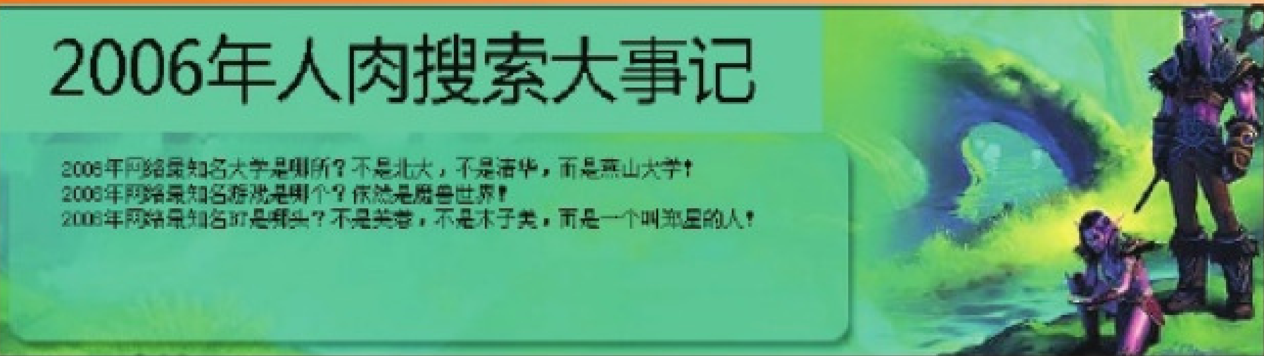


图10：网络追问——人肉搜索引擎的力量

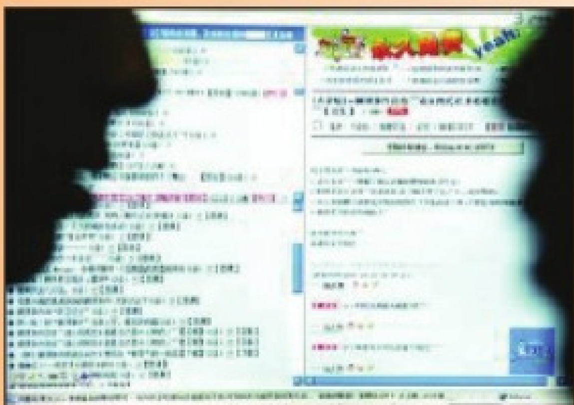


图11：在网上，有关铜须事件的讨论已经铺天盖地

人来给以回答。百度知道也有“本周知道之星”，与新浪的“上周得分上升最快用户”有异曲同工之妙，都是为



图12：王小丫的贴吧



图13：猫朴大杂烩的页面

了刺激大家回答问题的激情。另外，所有用户都可对别人的回答结果进行评价，选出最佳答案，也是一个很好的机制。因此，百度知道的实用性也较为优秀。评分：★★★★☆

MOP论坛

猫扑大杂烩（图13）的娱乐性实在是太强了，它的BT精神已然深入人心，所以有时候有人提出一个貌似很严肃的问题，大家都会觉得他在BT……继而大家就开始肆无忌惮地灌水、调笑……很少有一本正经的问题能被认真地回复，能被认真回复是一件可遇不可求的事。所以，有很紧急和严肃的问题还是不要在猫扑里问了。评分：★★★★

天涯论坛

感觉天涯社区的基调比较正经，或者叫端庄。但它主要以发布、交流、讨论为主，提问和回答的功能体现得并不是很明显。虽然也有人在上面向大家咨询，但毕竟不是天涯的主流。评分：★★★☆

腾讯搜搜

可以看出，腾讯搜搜（图14）吸取了新浪爱问、百度知道的精华，集二者之大成。搜吧更有明显学习百度贴吧和知道的痕迹，似乎也吸收了一些猫扑的优点。所以，它不但有发布和交流的功能，也有提问和回答的内容，感觉较为中庸。评分：★★★



图14：搜搜的页面

我们可以清楚地看到大众传媒在其中所起的重要作用，让更多的人知道整个事件，并加以关注。而单纯地知道这个事件也没用，网络毕竟只是一个虚拟平台，此时“团结一切可以团结的力量”，大家结成“统一战线”，信息共通，资源共享，齐心协力朝着同一个目标奋力前进，从卖身救母、网络虐猫事件、铜须门网络丑闻和“功夫少女”色情照片事件，并且有近期针对流氓外教的“网络追杀令”，人肉搜索引擎时刻显示着网民互动战争的浩瀚、壮阔。然而，人肉搜索也被称为最恐怖的社会搜索。“网络通缉令”也有发错的时候，在最近的一起“网络通缉令”事件中，其不幸者就由于被网友误当做被通缉者，他的手机和家庭住址等私人信息都被公布在网络上，甚至连8岁女儿是领养的隐私也被人公布，更因此接到大量骚扰电话，生活受到了极大干扰，需要通过法律途径解决。水能载舟，亦能覆舟。

人的力量虽然是无穷的，但在遵循网络道德的前提下善用人肉搜索引擎才是最英明的抉择。

知识人得分排名	
☆iAsk一号..	→310351
北方大葱	→216281
天才	→173460
潇湘夜雨	→160539
神月63601	→153366
孙逸豪	→136850
Foreveryon..	→128800
崛起的小龙	→122235
腾斗修罗	→114541
天涯客(福..	→109088

上周得分上升排名	
清泉	↑9209
±☆沉默ゞ..	→7480
三月的水	↑6877
杰仔	↓3974
霞影纱	↑3675
ゝ☆轻风☆..	↑3351
想结婚的鱼	↑3349
皎皎	↑3095
destroyers	↑3077
有来无回	↑3045

图15：爱问的积分排行榜

三、时效性

时效性也是衡量一个人肉搜索引擎较为重要的因素之一，因为现在信息瞬息万变，谁也没耐心去等一个要等上好几天的答案，甚至有的问题很紧急，“过时不候”。所以从某个角度来说，时效性甚至超越前面几个标准。

近期猫扑等人肉搜索引擎仍在不遗余力地发挥功能，并将其发扬光大。最近有个帖子上了猫扑的首页滚动图片广告，很受重视，叫做“孤独老人10万人民币重金寻归国硕士女儿”（http://dzh.mop.com/mainFrame.jsp?url=http://dzh.mop.com/topic/readSub_7152445_0_0.html），贴出了照片（图16），请求大家帮助这位老人寻找他失踪的女儿，能早日让父女团聚。这也体现了人肉搜索引擎的威力。

另外，就连电视媒体也注意到了新大众传媒的力量。最近有个著名食品的广告创意就是：一位男生的女友生气了，限他在3日内找到一家餐厅，才与他重归于好。于是这位男生上网发帖求助，发动所有网友帮他根据一张照片的信息来搜索这家餐厅。最后终于在限期内找到，两人甜蜜地拥抱。这个广告创意也从侧面说明了人肉搜索引擎的奥妙——人气就是根本，团结就是力量！



图16：猫扑近期寻女帖的照片

新浪爱问

由于爱问知识人的积分鼓励制度（上页图15），可以用爱问积分兑换实物或新浪积分等，大大提高了爱问的人气，网友热情高涨；加上爱问将使用答疑这一板块设在首页的显眼位置，告诉网友如何提问才能得到更快更好的回答。所以一般情况下，网友的提问都能较快地得到答案。评分：★★★★☆

百度贴吧

贴吧需要兴趣爱好相似的网友们自行去搜索，才能搜出提问者的帖子，进而作出回答。又因为贴吧在严格意义上不算是专业的“一问一答式”（图16），所以吸引别人来专门回答自己的问题，也需要等上一段时间。评分：★★★★

图16：贴吧帖子的内容

百度知道

通过前文我们了解到，百度知道和新浪爱问的性质比较相似，加上有百度搜索这个专业搜索引擎作为坚强后盾，有时你并没想专门去百度知道搜，可在百度一搜，百度就优先照顾自家“兄弟”，经常会优先搜到百度知道的内容和答案，所以其时效性也很不错。评分：★★★★☆

MOP论坛

猫扑大杂烩的时效性嘛，笔者觉得实在是需要运气。因为去猫扑玩耍的人居多，运气好的话才会很快遇见愿意而且有能力回答出你问题的人。评分：★★★☆

天涯论坛

天涯的内容比较全面和繁杂，而且其版面设计的缺点就是在首页上难以看见大部分的帖子。所以与其提出一个问题，坐等别人来回答，还不如直接在天涯整个论坛里进行搜索来得快捷。评分：★★★☆

腾讯搜搜

腾讯搜搜的搜吧给人感觉就像一个综合的大论坛，也可以提问请别人帮助回答，但毕竟不是像新浪爱问和百度知道那样的专业提问网站，所以时效性大打折扣。评分：★★★

四、娱乐性

毕竟网友们上网站来提问寻求帮助而不是来接受正经严肃的教育，大家都爱轻松愉快的东西，即使是学习知识也不例外，所以不可太过死板，一定的娱乐性还是需要的。但又不可太过无厘头，解决问题才是正道！所以这里就有一个度的问题，即所谓过犹不及。

新浪爱问

在浏览爱问知识人的页面时，你可看见别人提出的问题和得到的回答。平心而论，有的问题真的可以让你捧腹，心想：原来这也是个问题呀，我原先还真没想过！同样，有的达人（网络用语，指在某一方面很强的人）回答的答案同样很搞笑，让你在明白问题的时候，也开心了一把。评分：★★★★☆

百度贴吧

帖友经常在同一个帖子里分成两派，打口水战。无聊之时看看消磨时间，也是个不错的选择。评分：★★★★

百度知道

由于百度知道给人的感觉比较专业，所以它的娱乐性相对来说就被削弱了一些。评分：★★★☆

MOP论坛

在我们这次评测的六大人肉搜索引擎中，猫扑的娱乐性绝对是当仁不让地拔得头筹。那么多人在里面玩得不亦乐乎，而且管理员也深得BT文化的精髓，“删楼”也不会删掉那些虽然言语有些过分但不失搞笑的发言。所以猫扑不但可以用来求助，也是很多人用来日常消遣的好去处。评分：★★★★★

天涯论坛

天涯（图17）经常被人拿来与猫扑相提并论，但它的娱乐性比起猫扑来简直是天壤之别。天涯的广告词是“全球华人的网上家园”，而猫扑的则是“体验年轻”。从这两句话中，也不难看出二者的定位区别，这也决定了天涯的娱乐性不会强到哪里去。评分：★★★☆


图17：天涯首页

腾讯搜搜

腾讯走的就是娱乐化路线，它旗下的搜搜（图18）也不会脱离这个大风格。它主要关注社会热点，并专拣其中比较抓人眼球、娱乐性较强的话题大说特说，时不时还做个有意思的专题，娱乐性着实不弱。评分：★★★★☆


图18：搜搜的专题

结语

所谓入行有先后，术业有专攻，总有别的人在某个方面强过你，你一个人不可能上知天文、下知地理；就算你清高得就是要一意孤行，不屑寻求别人的帮助，那老祖宗千百年流传下来的“赠人玫瑰，手有余香”的老话总还是有点道理的吧！还是把自己眼下解决不了的事情，轻松地交给人肉搜索引擎来完成吧，让它们不费吹灰之力就给你弄得圆圆满满的。综合以上4项评测，按总分高低排下来，新浪爱问、MOP论坛和百度知道分列1、2、3位。因此，笔者对于各位读者的建议是：小事问“知道”，大事找“MOP”，急事求“爱问”——说不定你在问问题时，还能乘机结识几个志同道合的好兄弟，甚至认识个知识与美貌并存的漂亮MM也说不定呢！

变形有术 换影无声
——在线图片处理程序全搜索

■北京 Odyssey

也许真是要拜Google与微软之争的福气，单机应用程序的功能在网络上被改写成功，已为大势所趋。本文要提到的在线图片应用程序，便是其中数量颇多的一类。利用这些网络程序，不仅可方便地摆脱硬盘上程序的束缚、随时随地处理图片，更值得一提的是，其中不少程序的易用性与趣味性，已超过了我们常见的本地图片处理程序的功能。对于这样一顿免费而且绝对还是可口的大餐，你要不要也来品尝一下呢？

一、超级实用篇

初次试用这些“网络版”的图片处理程序，估计你的心中不免带着些疑惑——“这能好到哪儿去呀？”但实际效果相信很快就能给你满意的答案：且不说其功能已经非常丰富有效，而且如果你像笔者一样只是个Photoshop操作的“二把刀”，那这些网络程序的高效性会显得更加突出，往往只需点一两下的“傻瓜式”操作，就能得到不错的效果。因此，它不仅适合那些在网吧上网、一时在机器上找不到合适图片处理程序的人士，也适合对图片处理效果要求并不高的用户。

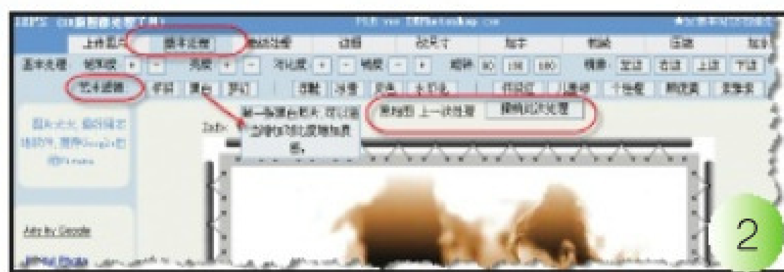
1.IEPS（IE版图像处理工具）

http://www.iephotoshop.com

如果你是电信用户，也许用http://www1.iephotoshop.com这个网址访问起来会更快些。从名字上来看，你就知道它是想打造一个IE版的Photoshop。那么实际情况如何呢？让我们来试一试。

登录网页后，首先点击左上角的“上传图片”。这里既可以通过“浏览”上传本地图片，也可直接编辑已存放在网络上的图片：只需将它的URL地址粘贴到后面的文本框中即可（图1）。


1


2

耐心等待图片上传到服务器上并打开后，程序会自动切换到“基本处理”页面。在这里可以对亮度、对比度等进行调整，或对图片加以旋转、翻转（图2）；当然，其中最有用的要数怀旧、梦幻、浮雕等艺术滤镜了，只要点击一下相应按钮，等待片刻，就可得到相应风格的图片。在这里还可看到程序作者的用心：当鼠标在某个按钮上停留时，即会显示简单易懂的提示及作者推荐的其它配合操作。程序还提供了“原始图”“上一次处理”等撤销操作，可以放心给图片尝试各种操作。

其它的操作均与此类似。在“高级处理”中，程序提供了“报纸效果”、磨皮等高级功能；“边框”功能值得推荐，里面有不少好看的框框；改尺寸、裁剪、加水印都很容易；“加字”功能用起来尤其简单，只要输入文字并设置字体，之后任意在图片上拖动文字即可……最后我们来看一下经过简单几步“怀旧”→“梦幻”→“加字”→“加边框”后的效果（图3）。



3

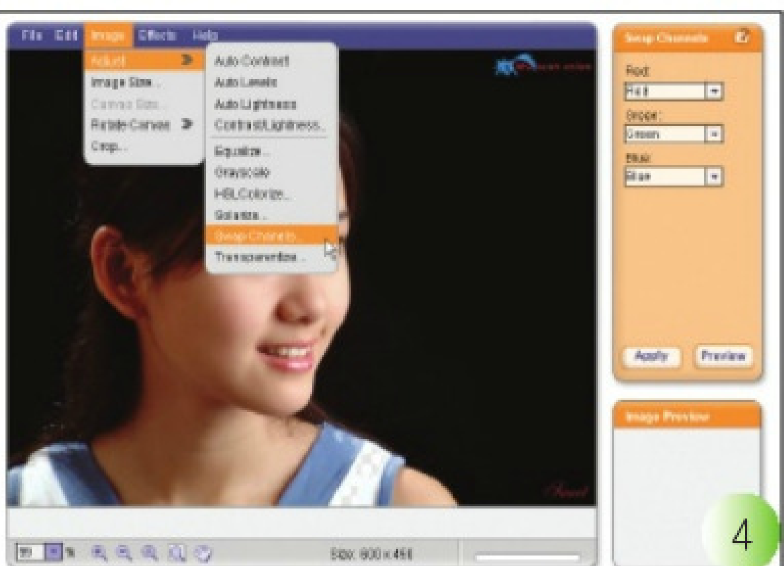
图片处理完后，可以点击下方的“保存图片”按钮，将图片保存到本地硬盘上。此外，程序还提供了另一种发送到E-mail邮箱的保存方式，只需在页面底侧的“图片发送到信箱”文本框中输入E-mail地址，单击“发送邮件”按钮即可。当然，如果愿意的话，还可将图片共享到该网站上。

2.Aurigma Online Image Editor

http://www.imageeditor.net

借由底层娴熟的Flash技术应用，Aurigma在线图片编辑器上的所有操作，均能通过下拉菜单和类似对话框的部件完成。当然，笔者推荐它的更多理由是因为该编辑器提供了近20余种效果滤镜。相比上面介绍的IEPS，无论从形式还是功能上，Aurigma更像一个网络版的Photoshop，同时也更适合于较专业一些的用户。

操作起来很容易上手。点击菜单“File”→“Open…”打开图片，在弹出的小窗口中点击“浏览”，将本地图片上传（不可直接操作网络上的图片），耐心等待上传完成，即可自由编辑。我们先来看一眼“Image（图像）”菜单下的功能（图4）：图片大小、画布翻转、裁切、自动对比度/亮度、色彩平衡等一应俱全……等等，居然还有曝光


4

（Solarize）、颜色通道调整（Swap Channels）等功能！



不过"Effect（效果）"菜单才是该编辑器的精华。其具体的操作步骤是（图5），先选择一种效果，然后在左侧橙红色区域中调整该效果的相关参数。大部分效果都提供了预览功能，只要点击右下方的"Preview"按钮即可。若觉得效果满意，就可按"Apply"正式应用效果；如果应用效果后不满意，可以点"Edit"（编辑）→"Undo"（撤销）还原。

为了方便大家使用，这里将部分效果的英文词汇做一翻译说明：

Buttonize：使图片周围呈现立体的按钮化效果

Emboss/Erosion/Mosaic/Page Curling：浮雕/腐蚀/马赛克/折纸效果

Expand：色彩渲染式的扩展，能形成一种类似于腊染画的效果

Spray：参数需选定"Enable Frame"，在图片边缘喷射彩色墨点

Waddle：形成类似于照相时快门速度过低且没端稳时的模糊效果

Antialiasing/Fast Blur/Remove Noise：抗锯齿/快速模糊/去噪点，均有柔化效果

Edge Detect/Sharpen：边缘检测/锐化，均有锐化效果

提供类似于IEPS、Aurigma图片全面处理功能的网站较多，但经笔者比较后认为这二者功能较全、上手较易，且速度也较快。不过这里还是再多列出一些网站，以供大家应急，毕竟网络程序的稳定性远不如本地程序：

http://pxn8.com：功能全面，速度较慢，可上传图片至Flickr

http://www.snipshot.com：较易上手，但笔者常碰上莫名的无响应情况

http://www.picresize.com：功能较简单，但向导式操作，极易上手

http://pic.sdodo.com：中文界面，功能简单，优势在于大头贴DIY

二、包装扮靓篇

使用在线的图片程序来制作个人在线时Show的图片，倒也门当户对，何况这些程序的设计考虑还很周到有趣……

1.Eoool

http://www.eoool.com/

这是一个在线的图片快速生成工具。它囊括的范围极广，包括QQ/MSN头像、论坛头像/签名、博客Banner、通讯工具（邮件、MSN、QQ、书签）等的标签快速生成工具；此外，还可制作简单的图标按钮。



登录网站后，可以看到制作功能被分成了一目了然的4类（图6）。由于邮箱/聊天工具的图形标签，以及图形按钮的生成很容易，只要填上所需的信息就可，因此这里仅对第1类"头像、签名、题图、广告"进行详细介绍。



首先在下拉框中选择你所需要制作的类别，比如我们这里选择"Msn头像—96×96"，然后点击下方的"制作图标"进入下一步。这时程序会要求你选择制作所需的基础图片，除了选择本地图片上传之外，网站还提供了图库中的数百张图片供你自由选择（图7），其中有些图片还真的挺不错。



接下来软件会要求你对图片进行剪裁，以适合刚才选定的尺寸（图8）。这里需要提示一下的是，剪裁框的大小并不是固定不变的，而是可以随意按比例拉大。之后点击"确定剪裁"按钮后，程序会自动将选定部分缩放成所需尺寸（如本例的96×96）。

接下来的两步是给图片添加文字及绚彩效果。文字添加很简单，输入后再拖动位置即可；但绚彩效果就多种多样了，包括有相框、彩贴、动效、玩偶（后两种为动态效果）等4种类型（图9）。点击下方的某种效果即可应用，再点击一次或点击同类

型其它效果则可取消本次操作。应当说网站提供的效果素材都很不错，简单组合就能得到较满意的效果。最后全部制作完成后点“保存图片”，即可将图片下载到硬盘。

2.阿尼网“变脸基地”

http://www.aniface.com

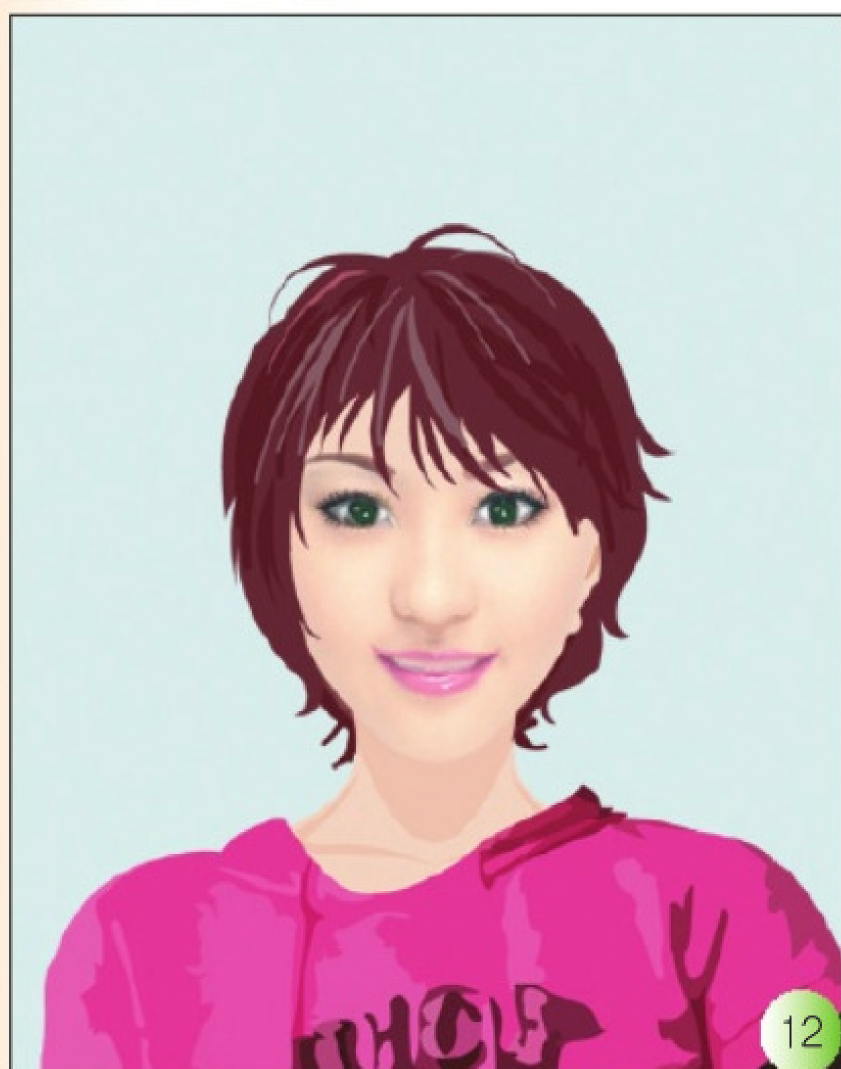
相信大家已经对微软推出的MSN Cartoon（http://cartoon.msn.com.cn）有所耳闻，通过这个网络程序，只要上传真实照片，按照简单的向导式操作，就可生成数种不同的卡通头像。不过就笔者的使用经验而言，这项服务虽然有较多肤色、发型可选，但最后生成的图片与照片相似度较低且尺寸较小，只适合用作MSN Messenger的头像。而笔者这里推荐的阿尼网的“变脸基地”，则可生成较大的卡通头像，且相似度也稍高一些，不妨作为MSN Cartoon之外的另一个选择。

进入阿尼网后，点“变脸基地”进入制作步骤（图10）。首先点击“浏览”按钮，选择一张本地的照片（照片的头像应较大，正面朝前且脸部器官轮廓清晰），然后选定“选左边眼睛”，接着在照片的左眼瞳孔中心处点一下，继续“选右边眼睛”同样操作。选定完眼睛操作后再选择性别（当然，你也可试着反串一下性别^_^），然后点击“下一步”。


10


11

接下来这一步需要对脸部关键点（如嘴角、眼角、眉尖等）进行定位。一般来说，除非脸型与程序默认的较一致，否则都是需要调整的。这里只需在图片上点击一下鼠标，就可打开新窗口进行调整（图11）。调整方法对照右上角的漫画头像上的关键点，一一挪动左侧大图上的红点（也可选中某点后再用键盘上的方向键移动）。注意：这里的调整非常重要，每选中一个点后，一定要仔细阅读右下相应的文字，严格按照要求找对位置，这样才能保证最后生成的图片质量。调整完成后点击“满意确定”回到原窗口，再点击“直接生成”。在接下来的窗口中点击生成的卡通图片，就可以查看最后的制作成果了（图12）。

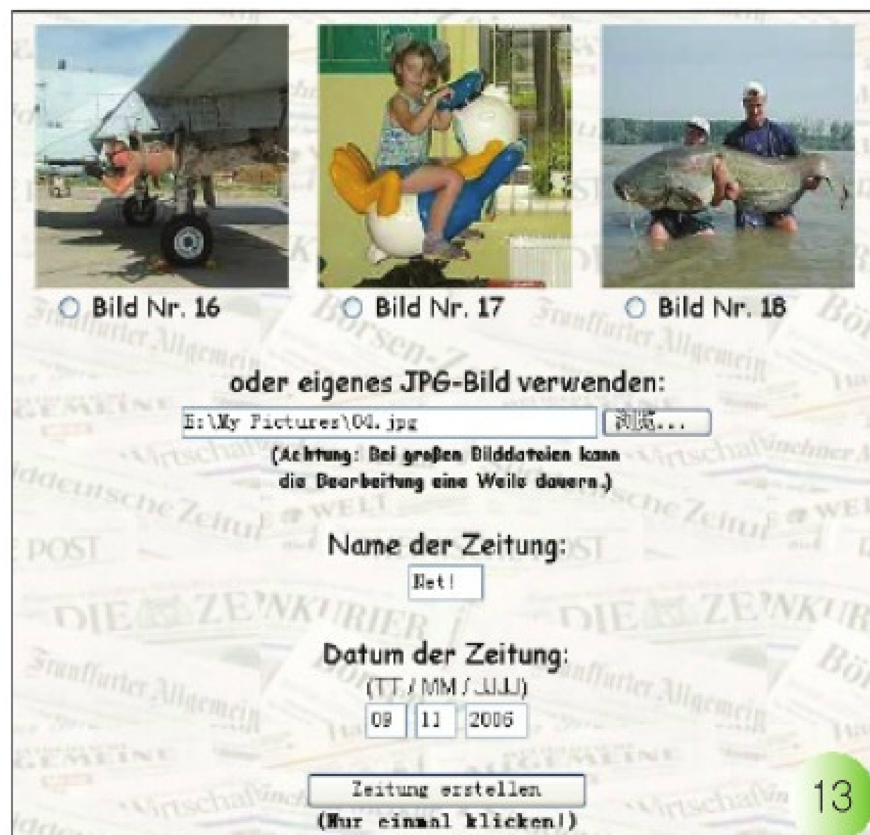

12

三、创意制作及其它篇

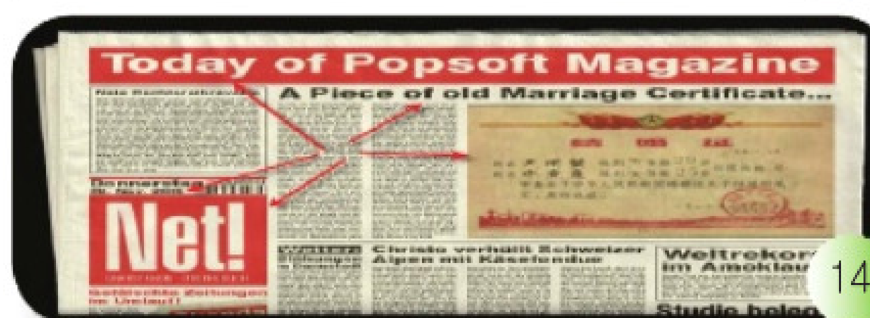
1.让你的图片刊登报纸头条

http://www.onlinewahn.de/generator/z-maker.htm

进入网页后，会发现网站已经提供了一些可作为头条图片的素材，不过我们还是来上传自己的吧。将网页拉到最底端，点击“浏览”选择本地硬盘上的目标图片，之后在“Name Der Zeitung”处填写报纸名（限5个字母），“Datum Der Zeitung”处填写出版日期（图13）。注意：页面的最顶端还有两个可选填的项目，分别是“大标题”和“小标题”，效果挺好，推荐填写（唯一遗憾的是页面上不能填写中文，否则会出现乱码）。全部填写好后点击“Zeitung Erstellen”按钮开始“印刷”，很快，一张有形有色的报纸就出现了（图14：图中箭头所指部分均表示自定义）。



13



14

2.制作"通缉犯"的照片

http://www.glassgiant.com/wanted/

首先在网页上点击“浏览”按钮，选择一张位于本地硬盘上、你要贴到通缉令上的照片（图15）。之后在“Name”下方写上“通缉犯”的姓名和他的外号（通常外号用引号括起，另外注意这里不能用中文填写，否则会出现乱码），在“Wanted for”下方填写其罪名（如果不知道罪名如何填写，可以点击“Suggest Crimes”链接，网页程序将弹出一个窗口列出常见的罪名），笔者推荐将“Romantic（浪漫的）”一项下的“罪名”送给你心仪的GG或MM，比如“偷心（HEART STEALIN'）”；在“Reward”下填写通缉奖赏金的数目。全部填写完后，点击“Make Wanted Poster”，即可生成一张通缉犯的照片。

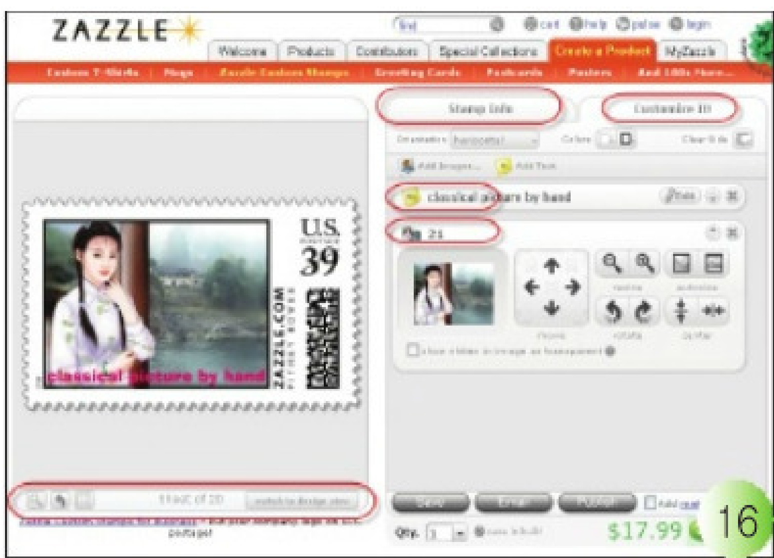


15

3.让你的图片出现在邮票上

http://www.zazzle.com/stamps/design.asp

这是一个设计非常精巧的邮票生成站点。一开始进入网页，便会跳出类似Windows对话框的窗口，要求选择图





片（Select image）和加入要写在邮票上的文字（图16：注意文字同样不支持中文）。按照向导完成这两步操作后，就会进入正式制作阶段（图17）。在这里的"Stamp Info"选项页中可更改邮票的面值（不过都是US标准的），而"Customize It!"可进一步调整所加文字和图片的各项属性，各操作图标的作用都很明显，这里就不赘述了。注意图片下方还有4个操作按钮，在制作时很有帮助，别忘了用。最后保存时如果不想注册Zazzle账号，可以选择E-mail发送到自己的邮箱，或者直接用截图软件截图保存（点画面下第3个图标去除网纹、在图片以外点击去除选择框）。

4.涂鸦与学习涂鸦

http://artpad.art.com/artpad/painter/

该网站提供了一个精致的在线画板（图18），用户仅使用画笔、颜料桶、文字工具便可在其上作画，因此效果简单明快，当然操作也很简单：只要选定工具及其颜色、粗细、透明度，然后作画即可。"Undo"可以提供撤销功能，"Start Over"直接回到初始空白状态，"Select a Frame"则可以为你当前的"杰作"添加边框。笔者推荐它的最大理由是因为它记录了绘画的全部过程并且可以重放，而且可以重放的范围是网站整个作品库中的作品，因此，这无疑是个很好的学习机会。具体的使用方法是：点击左栏中的"View Outher Paintings"，在新打开的窗口中即可看到一个立即开始的别人的绘画"录像"（图19）。这时点击"View Another"可以观看下一幅成品（不会再自动从头开始画），使用"Skip to Beginning"可以跳到开头，再点"Play"则可观看"录像"。当然，如果你有兴趣的话，还可以点"Add to This Painting"，在此画的基础上继续加绘。



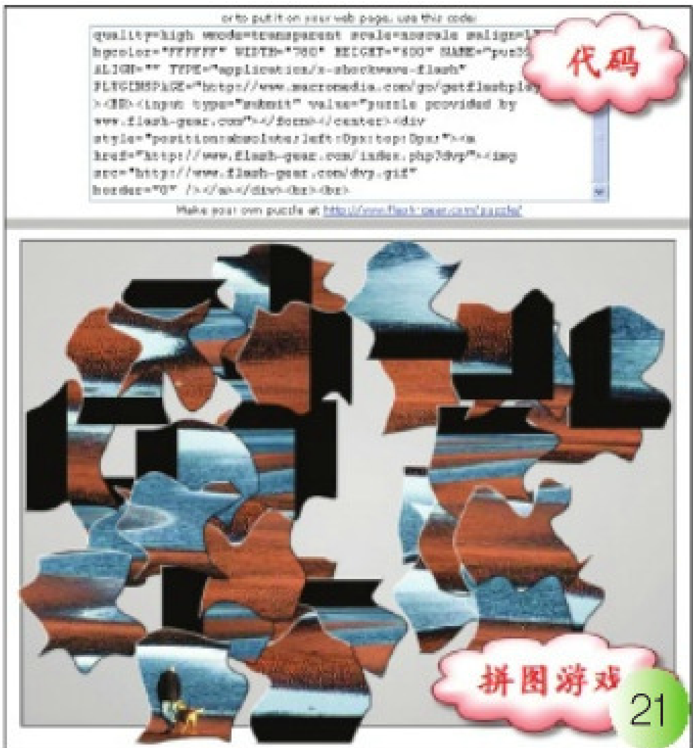


5.用你的照片制作拼图游戏

http://www.flash-gear.com/puzzle/

过程非常简单，但结果却很有趣。进入页面后，首先点"浏览"选择一张本地图片（不要单种颜色或图片重复太多，以免增加游戏难度），可以看到网页从小到大所列出的5个图标（图20），它们代表了单个拼图块的大小。从中选择一个并点击，稍等片刻就会生成拼图碎块。现在你除了自己玩之外，还可将本页地址复制，然后告诉你的朋友，与他们一起分享乐趣。当然，如果你有自己的主页，还可将程序自动生成的游戏代码直接放到你的某个网页上（图21）。





6.制作岁末个性祝福图片

http://www.fun4me.cn/html/p5/0/p5.asp

还记得以前的"个性金条""艾菲尔个性条幅"吗？只要在网址上稍微改动，就能生成含有自定义文字信息的图片，然后发给朋友给她/他一个意外惊喜。眼看这年底的那些"节"们又要接踵而至了，我们一定要学习/复习一下这种在网络上大受欢迎的个性祝福图片。你可以用上述网址找到大量的这种个性图片（图22），不过相信到了节日时，一定会有很多其它网站想出新的点子来（有时会配以虚假的文字说明），到时记得留意收集哦。

编者注：本栏目在2006年第13期中刊登的《玩出图片的精彩，由Flickr而来的图片风暴》一文中，曾介绍了如何在线制作杂志封面图片、个性印章，现也将这两个网址列出来：http://flagrantdisregard.com/flickr/magazine.php、http://flagrantdisregard.com/flickr/badge.php。另新增一个电影海报制作网址（http://bighugelabs.com/flickr/poster.php）、一个浮雕硬币制作网址（http://www.onlinewahn.de/generator/m-maker.htm），其操作方法大致与同类的相同，这里就不重复了。



结语：相信看到这里，你一定不会再怀疑这些在线图片应用程序的功能与易用性。实际上，目前这类程序层出不穷，这篇文章所讲到的不过是其中的一小部分，相信更多更好的在线程序还正等待着你的发掘！

离开电脑的日子

——记掌上设备生活的一天

■北京 Outskirts



“移动”意味着可以脱离，“脱离”就意味着新的自由——如果想一想从当初原始人类需要死守着一个火种，到现在随用随点的煤气灶、打火机，你一定能深切体会到这一点。如果把这句话用到掌上设备上，将具有更真切实在的意义。掌上设备的技术发展不过10年，但其在硬件技术上的突出猛进，已经将更多的电子应用从固定的PC、沉重的笔记本电脑中，转移到了轻巧快捷的移动设备中。完全可以预想，再过不长的时间，“掌握”一词将具有更实质的意义，这也是我们选择在新年的第一期推出这篇专题的原因之一。本专题大致可分成两部分来阅读：正文部分是“为什么要选择一款掌上设备”，我们将向你展示掌上设备上各种实用的功能；辅助穿插部分则解释“掌上设备是什么”。鉴于掌上设备的型号类别之多、之乱，我们将以简洁的方式告诉你，哪一类设备更适于你的选择。

我们这个故事中虚拟的主人公阿飞，终于在周末9点钟起床了。今年正是他大四毕业的一年，正如所有大四学生在做的那样，这一年除了完成各种论文之外，他还需应对各种有希望没希望的面试与招聘会。另外，他对未来还抱有某种期望与努力，比如趁着大四空闲的时间背些单词……唯一有所不同的是，他拥有一部Pocket PC（以下简称PPC），并且已将它与自己的生活紧密相连。因此，下面我们所要叙述的就是阿飞使用PPC的一天。

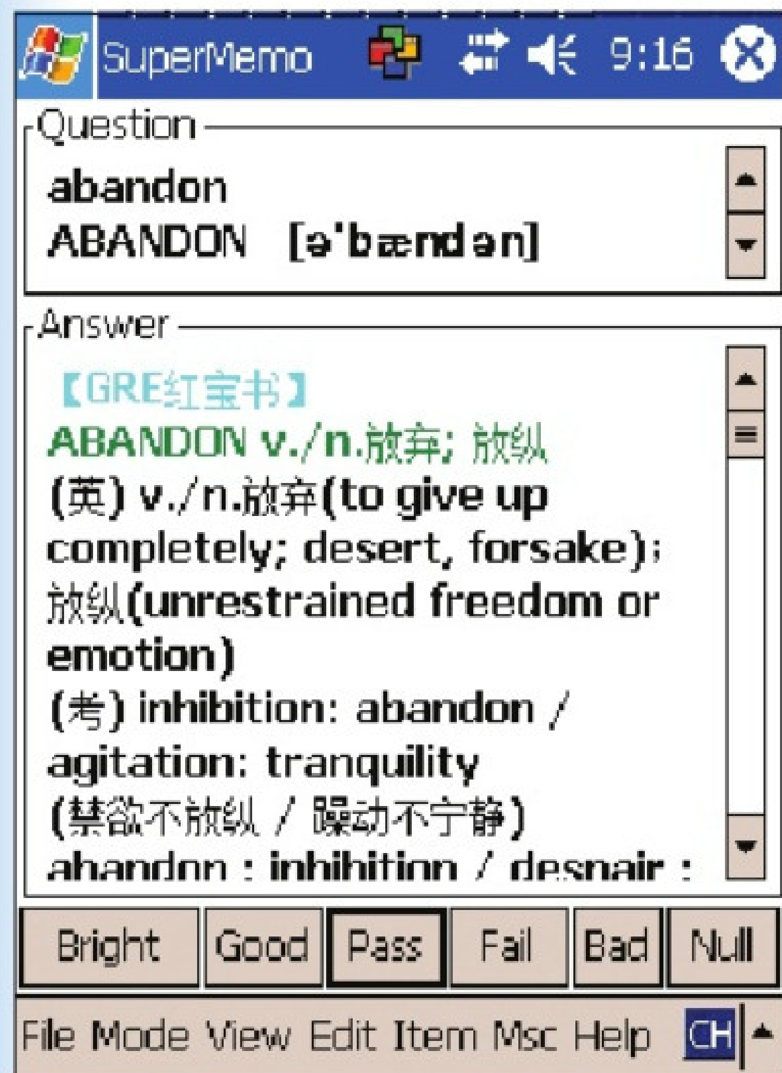


图1

09:00 AM

“SuperMemo”经常是阿飞每天最先启动的一个软件。一大早起来，之前没有别的事情干扰，正是记忆单词的好机会。因此无论是飞奔去入厕，还是想在床上再躺一会儿，他都会及时地点开这个软件，选择最近正在记忆的“GRE单词库”（图1）。

首先复习，之后学习新单词（学习多少由自己掌握）。具体的方式是先看“Question”部分（这里是单词），然后回想“Answer”部分（这里为释义），之后显示答案（释义），根据你能回想的程度选择下面的由清晰（Bright）到一无所知（Null）的6种状态。之后软件会智能化地根据你的记忆状态安排复习的频率。

如果对释义中的某个英文单词不明白，阿飞则会打开另一个叫做“MDict”的即时翻译软件。首先将要翻译的单词选定，然后点一下MDict在屏幕上显示的一个小窗口（犹如PC上的网际快车下载窗口），很快释义就出现了（图2）。

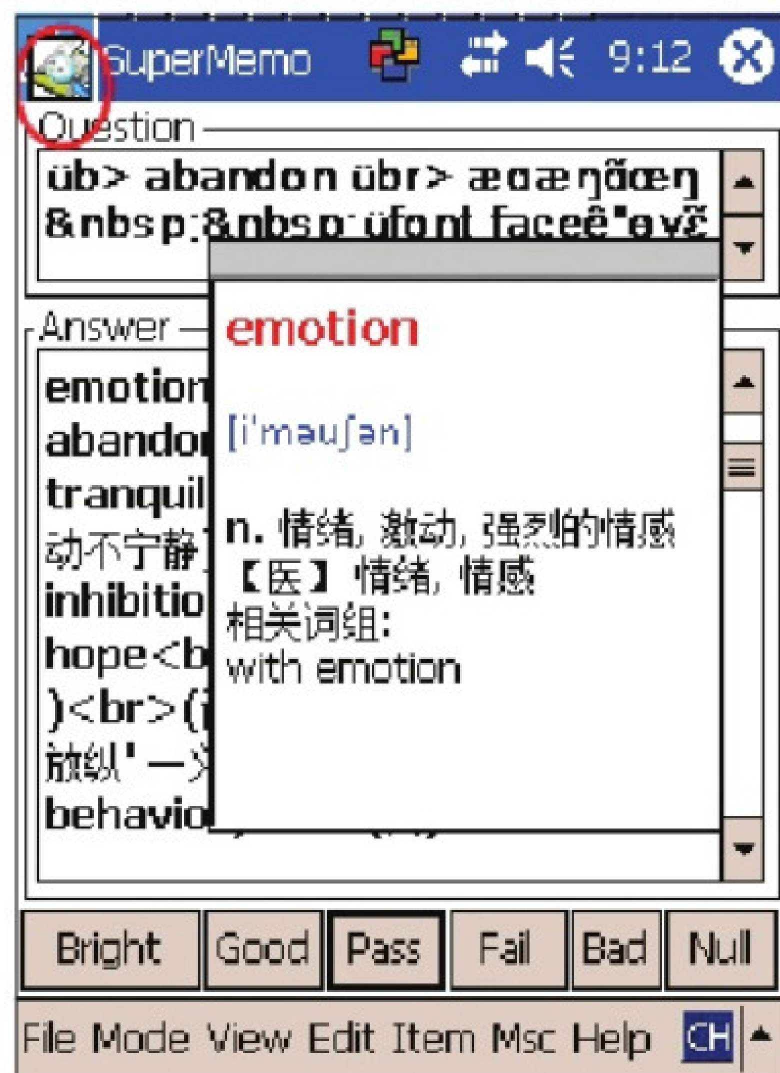


图2

PPC：

SuperMemo的最精彩设计是它的重复复习算法。该算法已给无数人带来了益处，这也是网络上有取之不尽的SumperMemo记忆资料的缘故。同时这种“问/答”形式并不局限于记忆单词，还可用来帮助记忆任何想记忆的资料。PPC上除了SuperMemo之外，还有其它各种帮助记忆的软件。随时随地点滴记忆，可说是掌上设备具有天然的优势。MDict同样也不局限于即时翻译单词，因为它的词库是开放的，所以还可用来查询任何已经安排好的词库（如现代汉语词典）。而各种各样用于MDict的词库，同样被热心的网友制作出来放在网上共享。



S60：

这款由国内软件设计人员阿斌开发制作的英/汉词典，从界面截图来看和PC上的《金山词霸》有些相似。而且它也体贴地支持在解释界面内查词，并能记录最近查找过的单词。它还有一条妙用，就是可直接将单词释义通过短信发送。你若有这样一款软件，相信一定会常有人来问你单词的……

掌上电脑与智能手机

掌上设备归类命名的方法很混乱。按道理，掌上设备由于硬件组件、操作系统均不可随意更换，因此称呼起来应当很方便，指向性很明确。可是由于历史的原因（例如微软的掌上系统就用了好几个名字）及厂商在命名方式上的有意无意混淆（例如微软的“SmartPhone”译作智能手机，但实用智能手机范围更广；而“Palm”译作掌上机，但掌上机范围同样更广），加上概念的延伸等，你经常可看到把一个掌上设备叫作多种名字的情况。

不过对于持币待购的消费者来说，最简单的分类方法就是将这些设备分成纯粹的“掌上电脑”与“智能手机”。它们的区别就是后者有手机通讯支持；前者常见操作系统主要有WinCE、Palm OS两种，而后者所用操作系统则是百花齐放，有WinCE、Palm OS、Symbian OS、Linux、BlackBerry等。按照这个区分，我们来分辨一下以下概念：

PDA：全称Personal Digital Assistant（个人数字助理）。按传统定义，只要具备了日程安排、通讯录、任务管理、便笺记事等四大个人信息管理（PIM），就可称为PDA。现在我们认为PDA应当还是可扩展的，可安装第三方软件。因此掌上电脑和智能手机都可称为PDA。

PPC：全称Pocket PC，目前单独称呼，特指使用了WinCE操作系统的掌上电脑。

PPC Phone：可简单认为是PPC＋手机功能，但也加入了一些连结二者的软件，如听音拨号等。

SmartPhone：作为汉语使用者，可用它特指“微软的SmartPhone”。它也使用WinCE系统，但相对于PPC要简化了许多。

Windows Mobile：一般消费者可简单把它当作是WinCE系列的新命名，如果非要用它来称呼设备的话，可以认为PPC、PPC Phone、SmartPhone都是Windows Mobile。

消费者在这两者之间选择时，最需考虑的是电池的续航问题。单独手机＋掌上电脑的搭配方式，电力上不用太过担心，但携带不便、二者配合不易。智能手机二者合一，但一般来说待机时间不很理想，同时还有手机体积与屏幕大小之间的矛盾。因此，需根据自己的实际情况选择。



Palm：

这是Palm上的SuperMemo，其功能比PPC版的要丰富得多（左边的截图显示它还可作为一个小型的数据库），因为它诞生得更早。这种情况在Palm上和PPC上很常见，许多PPC版的软件都是从Palm上改写过来的。因此，尽管本文以PPC为叙述主线，却绝不说明PPC上的软件就比其它设备上的强。



图3

09:30 AM

也不知谁说大四生活闲得一塌糊涂，其实要忙起来还真够紧张的。这不，背完今天计划的单词后，阿飞回到了PPC的“今日”桌面上（图3）。系统任务一栏中写着今天要去图书馆寻找写论文的资料，下午还要去面试……哎呀，幸亏看了一眼，原来今天是高中时的死党阿红MM过生日，赶紧发个短信过去祝贺一下……另外，由于要出门，当然要扫一眼软件“Spb Weather”所显示出来的天气预报：雨夹雪。若真能如此，那可是2007年北京的第一场雪了……嗯，到时还是拿把伞吧。

PPC：

如果从便携的角度来看，PPC的桌面虽小，但可比PC的更有作为！正文图中从上到下显示了农历插件、任务（可与PC上的Outlook同步）、天气预报和应用程序快捷方式，实际上这里还可能放置更多的实用信息。另有作者专门为PPC开发的用于在桌面上显示HTML网页的插件，用过Windows Web桌面的用户一定知道是怎么回事。这样只要PPC能上网，就可快速定位到想要的网络信息（如电视节目表、股票指数等）。



S60：

Handy Weather是款为多种操作系统开发的天气预报

软件，本图显示了其在S60第三版系统上运行的状况。软件中预置了全球40 000多个城市的信息，当然，你也可通过指定经纬度自定义任意地点。该软件通过GRPS接收天气信息，每个城市约2.5kB流量。



Palm：

Palm系统并没有类似于PPC的“今日”概念（但它的快捷操作却是一流的），不过其上也有如图叫“ZLauncher”的软件，可代替系统的主界面（Launcher）。用户可将机器中的应用程序/文件/系统功能等划分到分页中，还可为ZLauncher安装各种插件（如农历插件）以方便快捷查看。

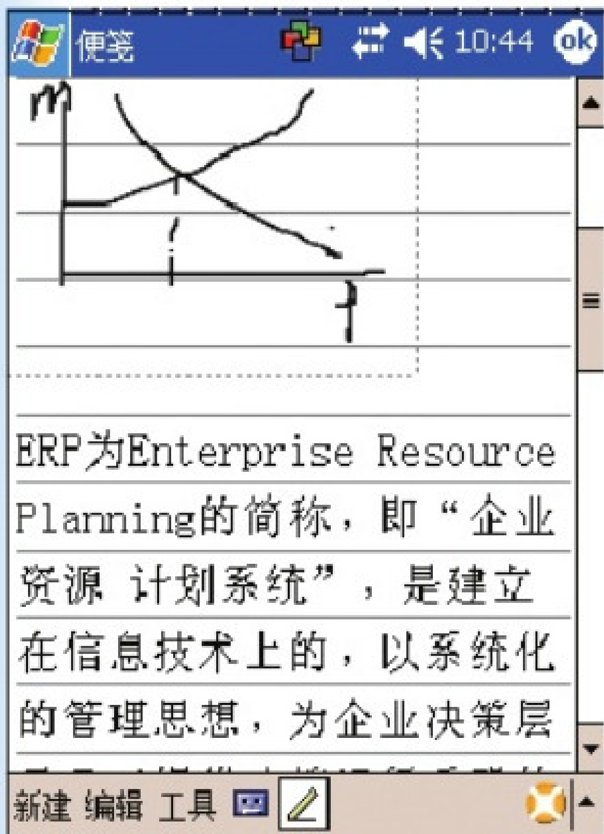


图4

10:00 AM

幸亏到了周末，学校餐馆的早餐也开得晚，居然还能喝上一碗热紫米粥。不过赶紧擦净嘴角奔往图书馆吧，虽说离期末还有一个多月，但既然已经布置下来了，迟早也得写……阿飞记笔记的方式是使用PPC系统自带的便笺软件（图4），既可作图又能写字，必要时还能录上一段声音。若要问他在PPC上写字是不是很慢，阿飞会回答你他已经使用了时下输入最快的“梅花输入法”（图5）。经过一番练习，目前他虽然还达不到像此输入法作者视频演示中的那样在一分钟内输入60个汉字，但20几个已不在话下了。

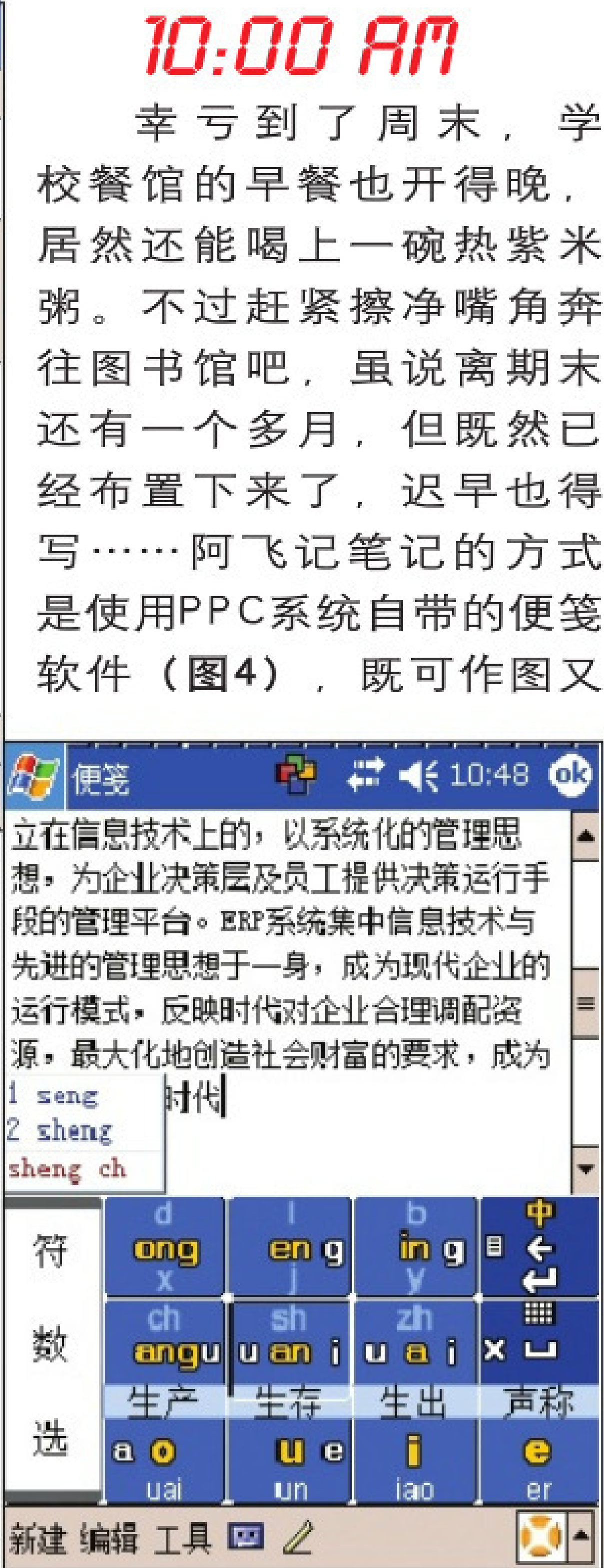


图5

Pocket PC 与 SmartPhone

前面提到，PPC（以及直接用于手机的PPC Phone）、SmartPhone都基于WinCE系统。它们的界面很相像，少部分PPC上的软件能在SmartPhone之上直接运行，但更多软件是同时有PPC与SmartPhone两个版本——对开发者来说，这两个平台之间的移植并不太困难。当然，PPC与SmartPhone之间差别也很明显：PPC针对触控笔设计，SmartPhone为数字键盘操作；前者性能和扩展性更强，但体积、重量以及续航力方面则相对较弱。WinCE的最新版本为Windows Mobile 5.0，新系统强调了稳定和各种无线通讯，更适合被智能手机使用。

WinCE的优势在于操作习惯以及多任务、多媒体功能。使用Windows的用户基本不需要任何学习就可顺利操作WinCE系统，而且在同步、交换数据方面有着天然的兼容优势。WinCE虽然在设计之初因“大而全”的想法而导致系统缓慢且不稳定，但随着微软的不断改良，加之掌上设备硬件的飞速进步，这种情况已大为改善。但相对于Palm系统，WinCE硬件要求较高、软件运行效率较低、系统稳定性稍逊一筹。

在第三方软件支持方面，WinCE虽进入市场较晚，但现在可用的软件已相当齐全，并且中文资源也很丰富。



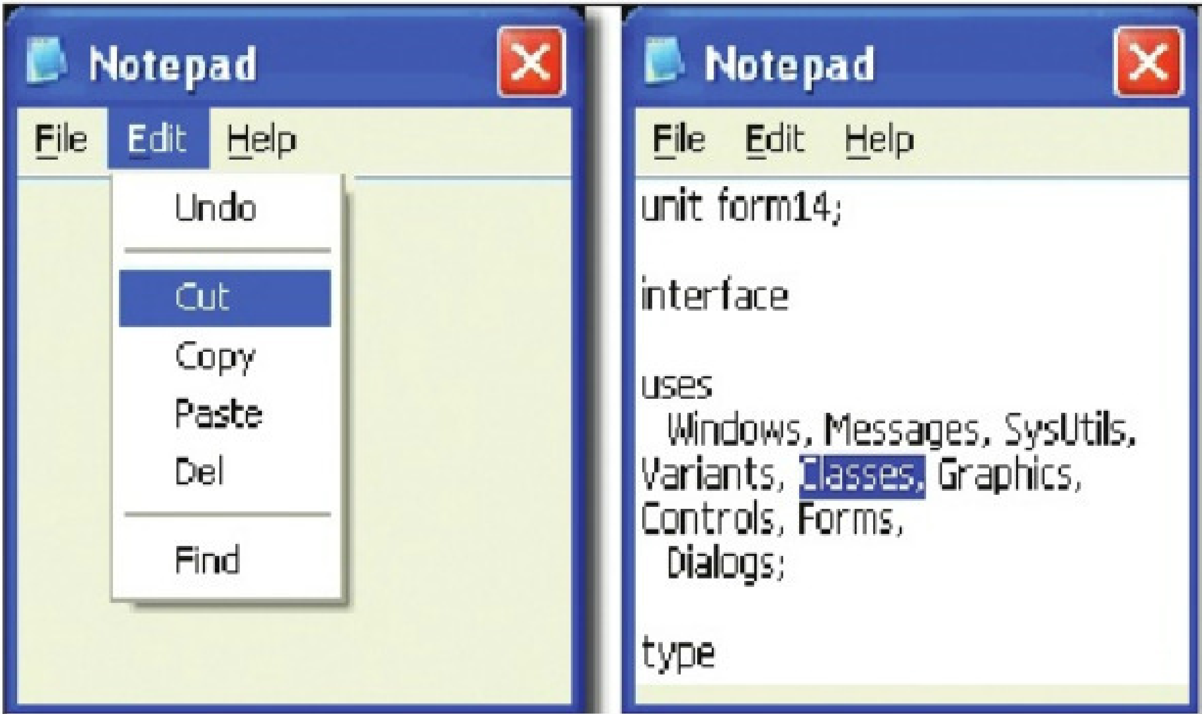
插图1：带有滑动键盘的多普达838智能手机，使用Windows Mobile 5.0 for PPC Phone系统。



插图2：三星SmartPhone i300，虽然采用的是Windows Mobile 2003 SE系统，但是手机内置了3GB的微硬盘，处理器和内存的硬件指标也很高。

S60：

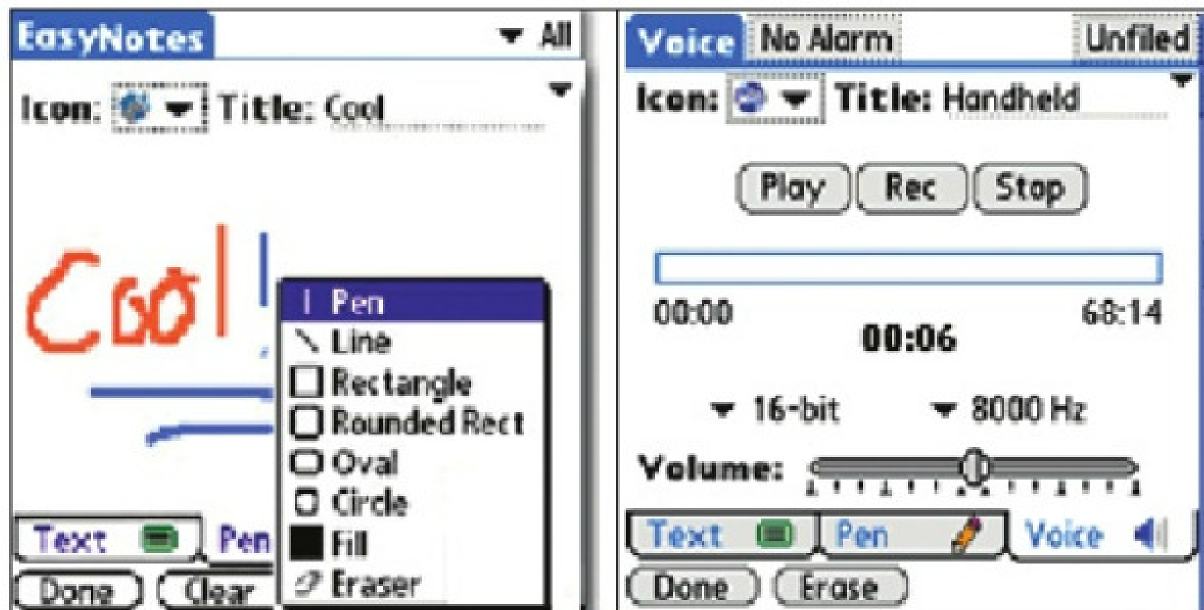
不要以为这是将WinXP上的记事本缩小到了一角，它可是S60上的“NotePad”。除了界面以外，其功能也与WinXP上的记事本一样，可以在手机上创建、编辑纯文本文件。它的文件保存格式为.txt，因此可在手机和电脑之间无障碍交流。另外值得一提的是S60虽小，但其上也有Office文档编辑软件。





PPC：

若你想更简洁地使用PPC记录信息，那么其上有专门的记事本、画图、录音等软件。输入法方面，如果不使用“梅花”，其它如“马兰花”手写输入、海鹰输入法等，都有大量的PPC用户群……实在不行，还可外接一个红外或蓝牙的无线键盘输入。这种折叠键盘加上PPC，携带起来可比笔记本轻便多了。



Palm说明：

这是Palm上的一款记事软件“EasyNotes”，将记事明显分成纯文本、笔划、语音等3个部分。从截图你可看出它的笔划记事很完善，支持笔触模式（线、简单图形）、颜色选择；而录音的选项也同样丰富，支持比特率和采样率选择。

10:48 AM

正当阿飞奋“指”疾书之际，突然裤兜里的手机开始震动了。拿出一看，原来是室友发来的短信，说下周要去上海面试，让阿飞帮忙在PPC上查到上海的列车车次。看这帮兄弟，居然什么资源都不浪费！阿飞只好在PPC上切换到一款叫做“ListPro”的软件，打开PPC上储存的CLF格式的“全国列车时刻表”数据库，通过筛选检索，很快得到了想要的信息（图6），再用手机发出去吧。

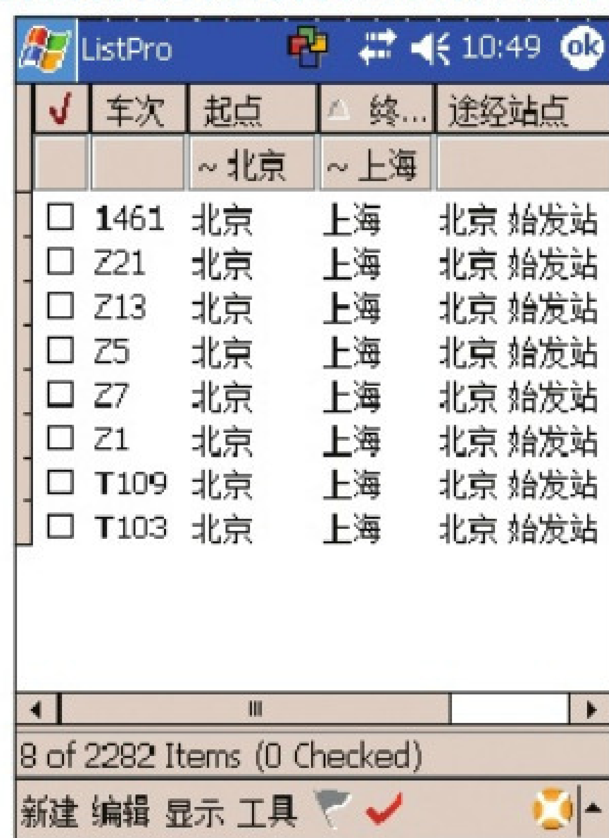


图6

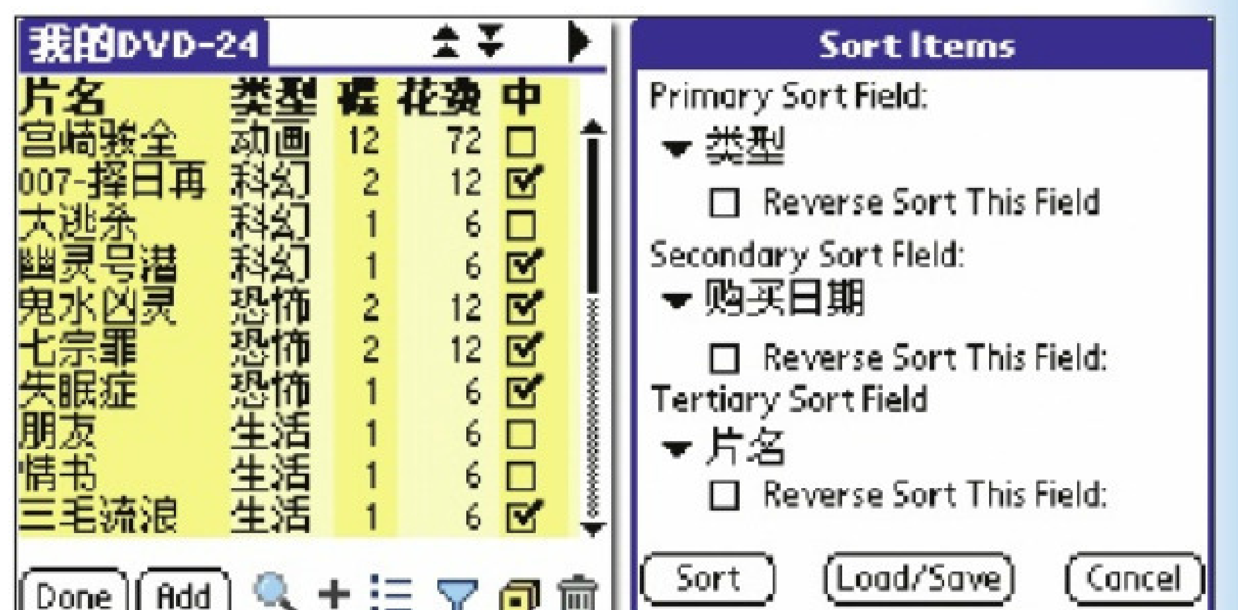
PPC：

ListPro是PPC上最有价值的软件之一，甚至有人说“PPC因ListPro而精彩”。这是因为ListPro作为一款简单的数据库管理软件，拥有大量用户自制的各式各样的资料数据库，如唐诗三百首、元素周期表、口袋南京……本文提到的全国列车时刻表，正是一位热心的网友自己收集官方资料制作的。当然，如果你愿意的话，拿ListPro来简单记账、写写日记，也绝对没问题！



S60：

为什么在这里推荐这款名为“HanDBase”的数据库管理软件呢？这要托Palm的福，HanDBase正是Palm上最火的一款数据库软件，它与PPC上的ListPro一样拥有大量网友自行搜集制作的资料数据库（但仅就数据库功能来说，它的功能更为强大）。这些数据库现在都可在S60手机上浏览。



Palm：

除了前面提到的“HanDBase”，Palm上还有其它多种数据库软件可选，如图所示的JFile就是其中更为小巧的一款。它不光主程序体积小，同样记录的数据库也远较HanDBase为小，但其数据库功能却几乎一个不落（除报表之外），是个人建立自己数据库的一个好资源。

Palm

由于Palm设备及其操作系统（OS）在历史上的分分合合，导致了“Palm”这一名词有了多种含义，最近甚至出现了使用WinCE而不是Palm OS的Palm设备，使得这个问题更加复杂。Palm OS的最新版本为Cobalt 6.1，其中内置了对简体中文的支持，其开发者PalmSource表示将会推出这个系统的简体中文版。

Palm从设计之初就一直遵循简洁高效的原则，用户在操作过程中会感觉很快捷（步骤少），并且同一时间只有一个程序在运行。这一方面使得Palm上的软件运行效率较PPC上为高，软件之间切换速度相当快，同时也相对节省电力；但另一方面却也致使Palm在应对用户的多线程、多媒体的要求时会比PPC略逊一筹。因此，Palm在传统PDA功能方面的优势明显，就商务办公来说性能出众，但若想追求绚丽多姿的声像效果，它并非最好的选择。

Palm上的第三方软件资源异常丰富，一些经典软件功能强大而完善（例如其上的“Document To Go”软件，用起来甚至比PPC上自家的Office还要好），并且软件的兼容度非常好，各版操作系统都可通用，这是“胖友”们引以为豪的一个方面。但这些软件绝大部分都是英文界面，对国内大部分用户是个不小的挑战。

插图3：1996年诞生的第一部Palm pilot 1000虽然功能简陋，但Palm的设计大局却以此定型。

插图4：Treo系列是Palm设计变革上的一个亮点，全QWERTY字母键盘取代了原有的触摸手写区域。

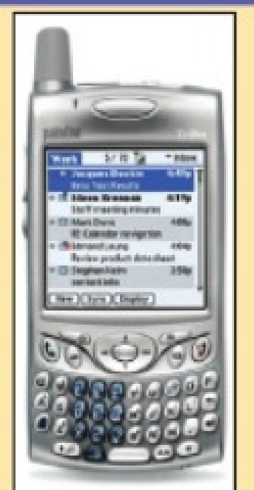


插图3

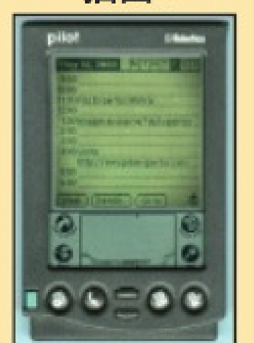


插图4

13:00 PM

琐事无需多叙，我们只需知道阿飞下午有个重要的面试就行了。现在他已坐在开往面试地点的公交车上，默默温习过一遍网上搜来的各种“面经面霸”之后，阿飞决定让自己放松一下。于是拿出耳机插到PPC上，在PPC上用软件“TCPMP”播放歌曲，嗯，还可做到歌词的同步显示（图7）。

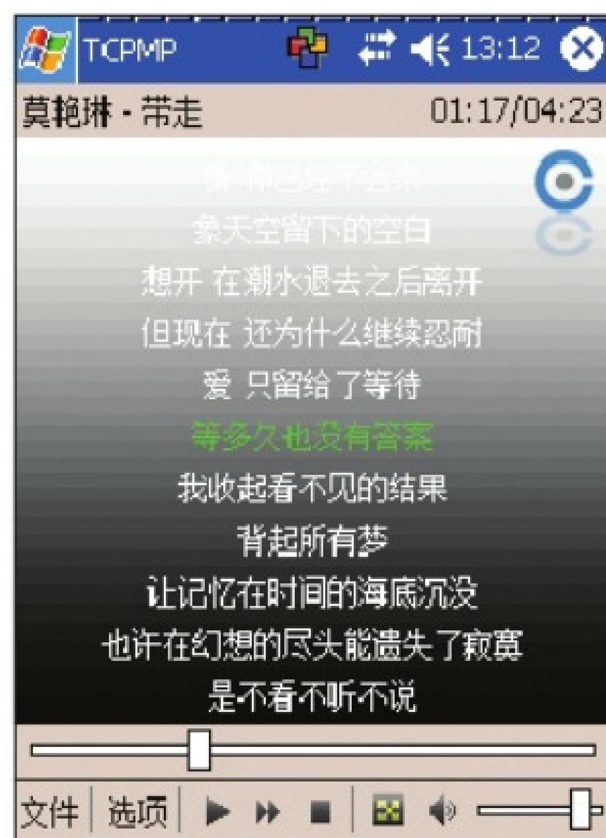


图7

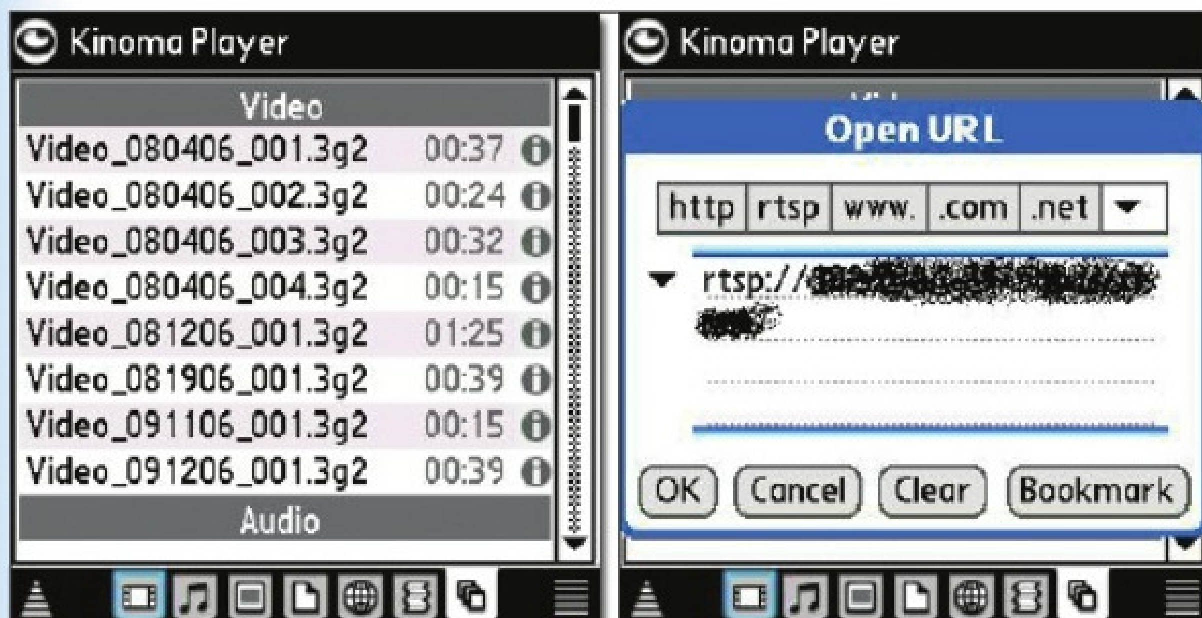
PPC：

其实TCPMP是款全能的音视频播放器，爱好者们还为它开发了各种各样的插件，上面提到的歌词同步显示插件就是一位国人开发的。如果要在PPC上看电影的话，该软件也可顺利播放字幕（SMI格式，可用专门软件转换得到）。目前各种常见格式的视频文件都能在PPC上使用相应软件观看，不过大部分都需使用专门软件调节影片的分辨率与帧率——然而这些工作完全不需你来做，现在网上已出现了大量的PPC影视资源。



S60：

SmartMovie是S60系统上大名鼎鼎的视频播放软件，图为其播放视频时横／竖（全屏）两种模式的截图。虽然SmartMovie目前仅支持AVI一种视频格式，但其效果却是目前S60系统上同类软件中最好的。此外，它还提供了PC端转换软件，可转换绝大多数格式的视频文件。



Palm：

“Kinoma”是目前Palm上最好的多媒体播放软件之一，支持QuickTime、MPEG-1、MPEG-2、AVI、MP3、Flash、JPEG、GIF和PNG等多种图片、动画、音频、视频文件的转换和播放。此外，Kinoma还提供了收听网络音频（如rtsp资源）的功能，不过那就可得花些银子了。

13:50 PM

听音乐的时光过得很快，不一会汽车就到站了。车站与面试点还有一段距离，好在阿飞早有准备。他首先打开了随身附带的蓝牙GPS接收器（图8），之后在PPC上启动软件“OziExplorer”（一般简称OZI），载入了一个位置信息（航点）。这个航点是阿飞事先根据对方联络人所描述、然后在地图上标注的。之后使用PPC的蓝牙功能连接到GPS，很快他就得到了自己目前所在的位置。沿着地图一路走近标注点，而OZI软件上也已用红线画出了他所走过的路线（图9）。这样阿飞很轻易地就找到了面试点，不用将精力浪费在寻找位置的慌乱之上了。



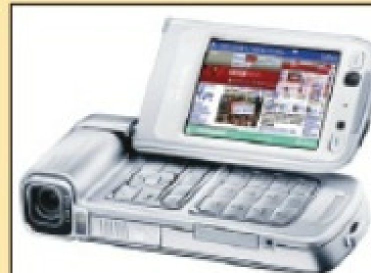
图8



图9

Symbian智能手机

与WinCE和Palm OS不同的是，出于灵活性的考虑，Symbian OS在操作系统之上提供了一个用户操作图形界面（UI）供开发者自定义。最出名的UI系统有以诺基亚为主的Series 60/80/90以及索尼爱立信为主的UIQ系统。手机用户需注意，虽同为Symbian，但不同UI上的软件绝大部分是不可通用的。目前Symbian OS的最新版为9.3。


插图5

各个UI系统又有自己的版本，例如时下最为普及的UI系统Series 60的最新版本为第三版，因此我们时常可看到参数如“Symbian 9.1 Series UIQ 3.0”，其前半段代表Symbian OS系统，后半段描述UI系统。从第三方软件的支持来看，Series 60系统上的更为丰富（注意其第三版与前两版本的软件基本不兼容，但数量也正在不断增多），但其它系统往往设备性能更为出众，其系统中自带的软件已不弱，实际应用中更适合于商务人士。


插图6

插图5：Series 60系统主要针对数字键盘手机设计，代表机型之一Nokia N93


插图7

插图6：Series 80系统是为完整键盘所设计，适于双手操作，代表机型之一Nokia 9500

插图7：Series 90系统专为触控笔方式而设计，代表机型之一Nokia 7710

插图8：UIQ系统针对高端多媒体手机设计，硬件性能出众，代表机型之一索爱M608C


插图8

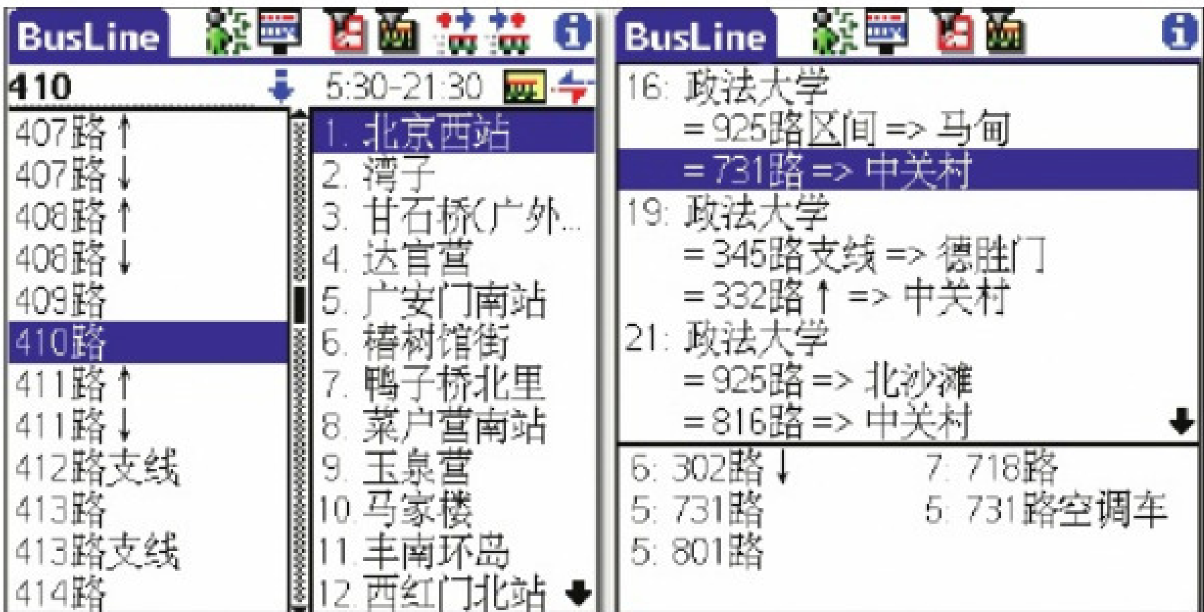
PPC：

你也许会觉得上面这张截图中的地图不够精美，可那却是爱好者们自己从别的专用地图软件中直接DIY出来的——这就是OZI软件的好处。只要你能将某张地图做成图片放到电脑中，就可用它来帮你导航！当然，PPC上的地图软件，如灵图、城际通、凯立德等，与OZI相比，它们虽然只能用自己的专用地图，但是其视觉效果可是非常好哦。此外，网络上还有大批的使用者将自己经过的一些地方的航点与航线上传（如景色路线等），你只需下载就可得到第一手的有用信息。



S60：

这张图显示了S60上也有功能相当完善的GPS软件，它就是SmartComGps。它所用的地图完全可从上面的OZI地图中转换得到。虽然从截图来看，这款软件由于屏幕太小而觉得不如PPC上的OZI，可是不要忘了手机本身就具有基站定位功能。将来若把这一点做好，也许反而不再需要GPS卫星来提供定位信号了。



Palm：

尽管Palm上有许多很出色的GPS软件，可惜的是却基本找不到一款中国地图做得很好的。如图所示的是Palm上极富实用功能的公交线路查询软件“BusLine”，支持线路、站站、换乘等查询。该软件得到了广大用户的大力支持，各城市基本都能找到用户自制的线路信息。

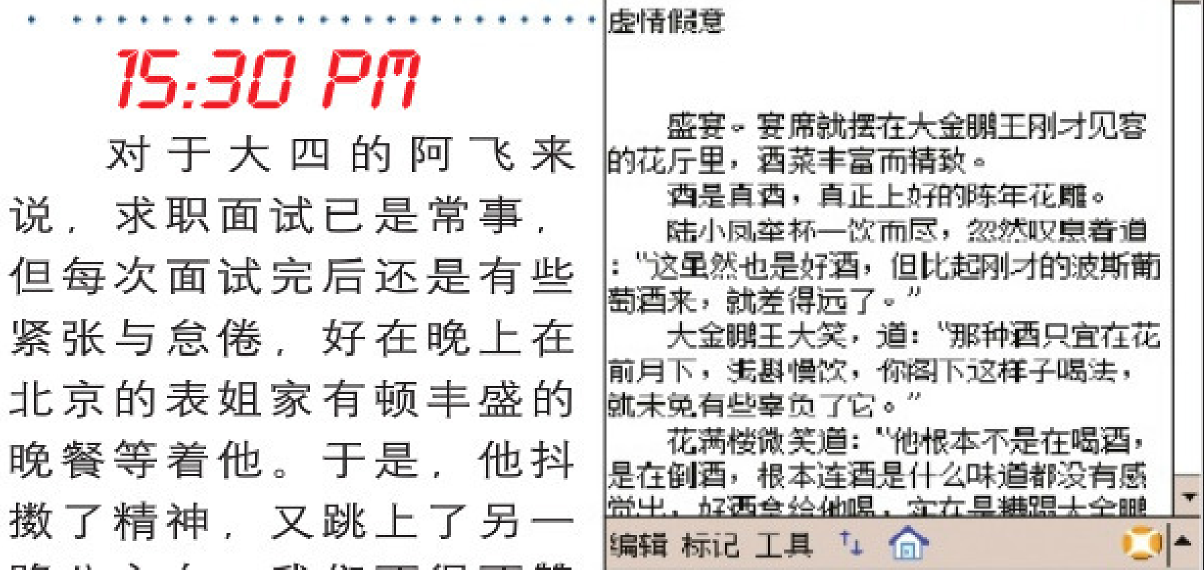


图10

15:30 PM

对于大四的阿飞来说，求职面试已是常事，但每次面试完后还是有些紧张与怠倦，好在晚上在北京的表姐家有顿丰盛的晚餐等着他。于是，他抖擞了精神，又跳上了另一路公交车。我们不得不赞叹，掌上设备最大的好处之一，就是能陪伴你度过生活中那些零零碎碎的时间。你看阿飞又掏出了他的PPC，这回不听歌了，换了个看书软件“iSilo”看起了古龙的武侠小说（图10）！

PPC：

iSilo凭借其操作之便捷（如可设定点击屏幕哪个部分是翻页、哪个部分是拖动）、打开“书”的速度之快，成为纯文本电子书的最佳工具之一。当然，PPC上的电子书阅读工具绝非它一枝独秀，其它软件也多有特点。例如最近兴起的“讯飞语音电子书”，甚至可让你闭上眼睛直接“听书”。当然，在格式方面并非只是纯文本的天下，CHM、PDF等电子书都可用专门的软件在PPC上轻松阅读。

Linux与BlackBerry智能手机

Linux智能手机虽然少见，但2006年国内市场上也颇有几款惊艳之作。由于Linux系统的开源性，手机厂商在Linux上的作为，代表着开发属于自己的操作系统的决心，因此大厂商的作品往往一出手性能都很不错。加之Linux系统的一个优势就是系统资源占用率较低、系统也相对稳定，因此这些手机的使用者可体验到急速流畅的操作快感，尤其是在多媒体播放方面，这一特点更加明显。不过Linux的缺点也较明显，尽管“Linux ＋ Java”的开发模式拓展了第三方软件的开发范围，但开发者仍十分缺乏。此外，安全性、电源管理、实时性能等是Linux系统的天然缺陷，有待进一步解决。

BlackBerry（黑莓）手机在中国的应用还刚开始，但是在美国它却是市场占用率第一的智能手机。从技术上讲，它是一种采用双向寻呼模式的移动邮件终端，同时与现有的无线数据链路兼容（故可以有电话模块）。它的实现需要通讯服务商建立邮件服务器，这样就可实现“Push Mail”的功能（服务器有邮件时立刻推送到手机端，而不是像传统的那样需要用户自己去收取）。显然它非常适合企业集团使用，而国内的移动和联通也已适时地分别于2006年4月和7月启动了这一服务。

插图9：以中文“明”字命名的MOTO A1200 Linux手机，其外形获得了2006iF设计大奖。

插图10：BlackBerry手机大部分具有类似Palm Treo系列那样的大屏幕与全QWERTY键盘，但新出的一些机型也有部分为传统手机造型。


插图9

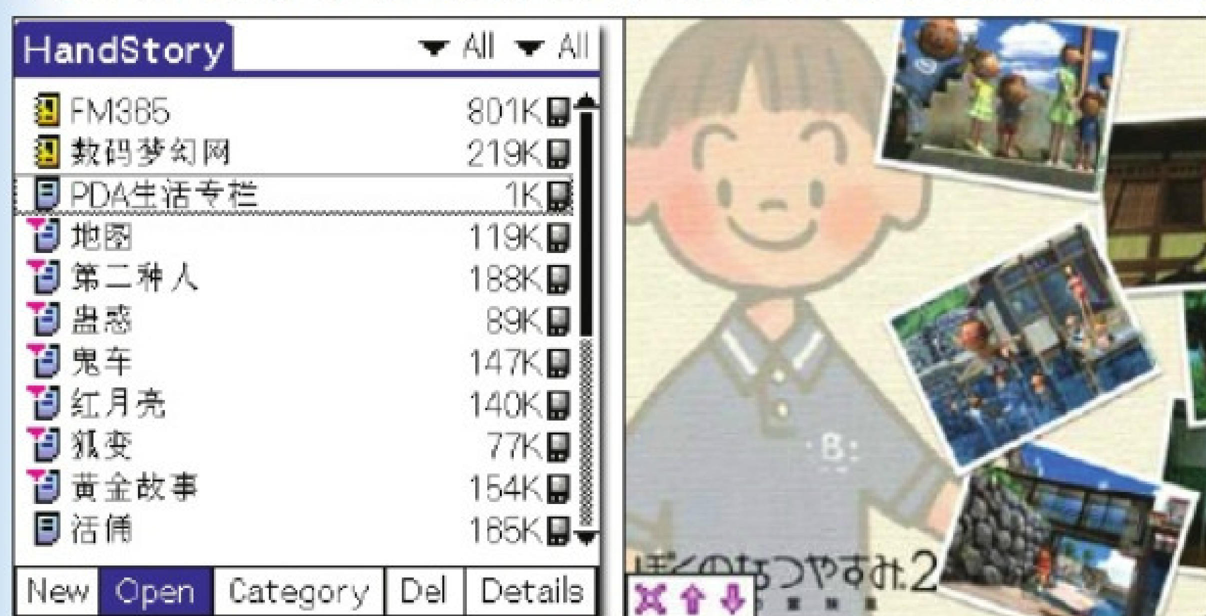


插图10



S60：

“掌上书院”是深受国内S60手机用户喜欢的一款电子书软件，界面友好，可定制项目丰富。支持UMD格式文件，这也是目前手机上电子书最通用的格式，网上有丰富的此类资源可供下载。除纯文本外，“掌上书院”最新版本还可欣赏图文混排、甚至加入了MP3音频信息的电子书。



Palm：

不得不先说一声iSilo原是从Palm上起家的。在Palm上它与另一款叫“HandStory”（如图所示）的软件形成了优劣互补的黄金组合。HandStory不仅可浏览TXT文本，还可浏览图片、脱机网页等。而这些资源，很容易就可在PC上通过其配套软件转换得到。

16:15 PM

阿飞刚一脚跨进表姐家的防盗门，就看到他那淘气的小外甥快速朝他扑来，很熟练地从阿飞上衣兜中掏出了PPC——呵呵，这也是他熟悉的玩具了。小外甥最喜欢玩的是时下的“祖玛”游戏（图11）。



图11

当然，要是让阿飞来推荐，他会建议玩一玩FC模拟器游戏（图12）。不过阿飞自己也明白他不过是喜欢怀念旧时的美好时光罢了，“新人类”自然会有新人类的选择。



图12

PPC：

无论谁都可在PPC上找到游戏的乐趣。专为PPC开发的游戏已数不胜数，以PC上最负盛名的小游戏制作商Astraware（珠宝奇侠、祖玛等均出自其手）来说，差不多已悉数将其游戏移植到了PPC平台上。实际上PPC的触摸屏操作方式也更适合于这些小游戏。怀旧的人们除了FC模拟器之外，SFC甚至早期的PS游戏都可在PPC上重现；而PPC上的DOS模拟器也出现了，好多人已抱着PPC开始玩老仙剑。虽然现在速度慢了些，但感觉还真不错。当然，不得不提一下其它一些游戏大作，如《帝国时代》《古墓丽影》等均已有PPC的版本。



S60：

S60手机上的SFC模拟器“vSun”及其模拟《最终幻想6》时的截图。除了vSun之外，S60系统上还有VNES（模拟FC）、PicoDrive（MD）、GoBoy（GB）等模拟软件，非常齐全。此外，你还可找到无数专为手机所开发的游戏。不过搭配手机最好的还是网络游戏，我们也期待它能越来越成熟。



Palm：

由于Palm的历史更为久远，不用讲Astraware肯定也会将它那些宝贝们都移植过来。不过其上模拟器的可操作性比起PPC来还是要差些（例如FC的Rom需要转换，效果也不太好）。当然，专门针对Palm开发的游戏中也有很多精品，不少RPG游戏的情节都很不错。

19:00 PM

吃过晚饭之后，阿飞更得到了一次显摆的机会。原来是大家一起准备看家庭影院时，居然发现找不到了DVD的遥控器。于是阿飞打开PPC上的“Total Remote”软件，从设备列表中找到表姐家DVD的型号（图13），然后用PPC的红外口对着电视机的红外接口，就可直接用PPC遥控DVD了！



图13

PPC：

有人说Total Remote也是极大提高PPC实用价值的一款软件。确实，它可集中替代你家里所有用红外遥控的家电遥控器。该软件安装时默认预置了大量的家电信息以供用户选择，同时还可“学习”某个遥控器的红外信息并进行

记录：只要用该遥控器对着PPC的所有键位按上一通就行。很多人在“学习”之后，会将自己得到的数据文件发送到网上与他人共享，如果自己的遥控器找不到了也可尝试在网上搜索（当然，也可直接下载使用而不再“学习”）。

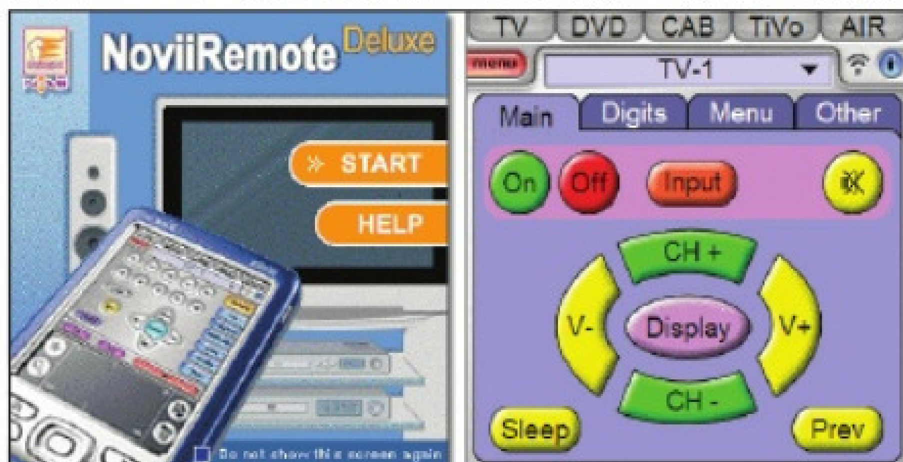
S60说明：



只要你的手机支持红外功能，你也可使用手机来遥控各种家电。图为使用软件“Total irRemote”时的截屏。从图上可看出它内置的家电类型（之后还能继续选择具体型号）已相当多，用户还可通过安装扩展包继续增加，并且很多遥控器是通用的，网上已有用户做出了这样的对应表。

Palm：

在Palm上可使用的红外软件以“NoviiRemote”最为有名（实际上它也有PPC和S60上的版本）。该软件最出色的地方是用户可在Palm上自己设计“遥控器”界面上的各种按钮及功能。此外，还可定义一系列动作（宏）以快速实现某种电器的功能（如打开电视再切换到某频道）。



21:30 PM

曲终人散，终于到了各自回卧室的时间了。说实话，大学上了4年，阿飞对这种家庭生活都有些陌生了，还是感觉一个人自由自在没人管更好，好在表姐还为他腾出了一个独间来。坐到床上，他第一件事是用蓝牙连接手机，然后利用手机上的GPRS上网，看看MSN和QQ上都有谁在（图14、图15）——聊天纯粹走文字信息，GPRS倒也没啥流量，不用太过担心费用。如果是在宿舍的话，他经常会躺在床上用蓝牙连接宿舍内的那台公用电脑，然后直接打开“NetFront”浏览器直接浏览网页（图16）。

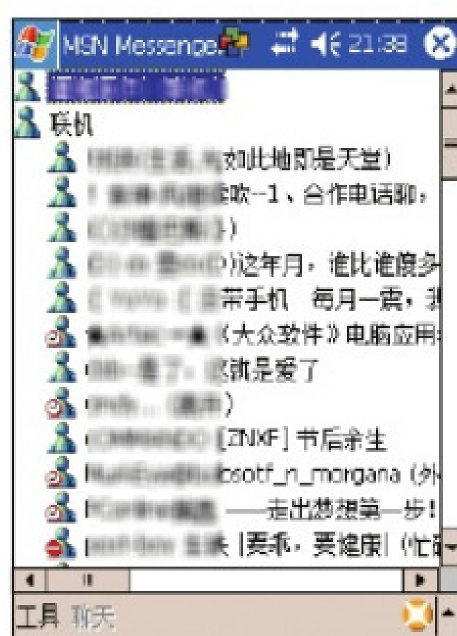


图14



图15



图16

PPC：

本文前面提到的Spb Weather其实也需从网上获取天气信息。PPC上网的硬件条件早已成熟：如果你是PPC Phone，直接就可连接GPRS；如果是单独的PPC掌上电脑，可像正文说的那样用蓝牙或红外连接手机GPRS上网。当然，PPC也可自行购买GPRS卡或无线网卡直接上网。不得不承认由于可视屏幕太小影响了掌上设备的上网应用，但一方面已有许多专门针对掌上设备设计的网站；另一方面，掌上设备的网络应用更多时候并不依靠浏览器，也就不再有屏幕太小的问题了。

S60：

既然提到了网络应用，就绝不可漏掉目前最火爆的软件“Pica”。Pica利用cmwap/cmnet接入建立了一个手机上的即时通讯网，你可随时给Pica好友发送表情和图片（记得用摄像头），SmartPhone用户还可进行语音对话；正如你在图片上看到的那样，它还可直接与QQ和MSN上的用户联系。



Palm：

“Chatopus”是Palm上最被推荐的MSN客户端软件之一。但实际上它首先是一个Jabber聊天客户端软件，而通过在其上添加指定服务器，就可实现与AIM、ICQ、MSN或Yahoo!通之间的即时通讯。该软件易用性较好，服务器也稳定，且中文支持优秀。

写在最后

流水账也有到头的时候，但据我所知，在上完网之后，阿飞还配合手机用PPC上的“mPhone”软件给几个好友群发了今天面试的情况（图17）；之后打开一个叫“金版管家”的理财软件，记录了一下今天的支出情况（图18），并且在临睡前饶有趣味地查阅了一下PPC版的“大英简明百科群书”（图19）；最后关了灯，看到窗外的稀疏寒星，他又突然打开了一个叫做“Pocket University”的星空软件（图20）。这不禁让我们揣测他梦中是否也会做点啥。看来在掌上设备上，我们缺乏的恐怕只是想象力……



图17



图18

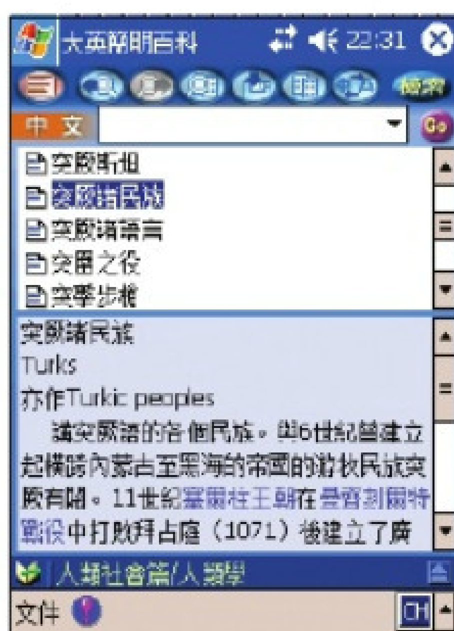


图19

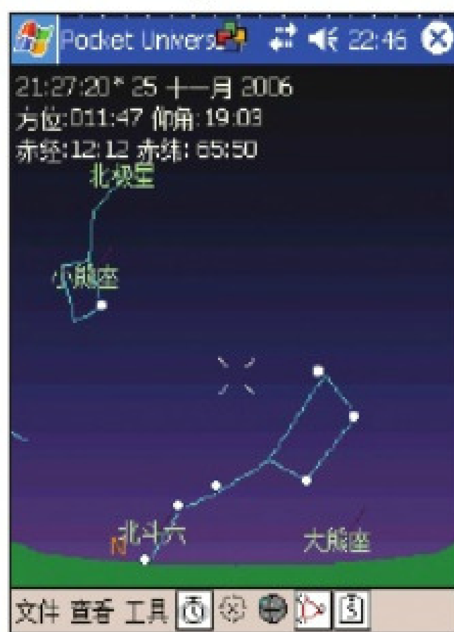


图20

超速体验——BT客户端软件对比

■晶合实验室 Mu

编者按： 在这里打个广告，微软新一代操作系统Vista在万众期待与猜测中，终于在2006年11月30日携同Microsoft Office 2007正式发布。虽然发布前各方猜测不一，但微软终于还是在圣诞节前夕发布。虽然让Vista全面普及还需要一定的时间，但Vista的全新特性绝对值得品尝。实用软件栏目将从下期起推出Vista测试和使用的系列文章，敬请关注。

BT下载由于其特殊的原理，使网络上的分享更加简单快捷，甚至开始用于某些软件和游戏的发布。相信使用BT下载的用户不在少数，那么使用一款好用的客户端软件不仅会节约下载时间，同时也能保护本地硬盘。

虽然BT下载流行也有一段时间了，但目前国内占据主要市场的客户端并不多，常用且受到用户喜爱的只有BitTorrent（Plus！）、BitSpirit和BitComet。

一、BitTorrent Plus！——简单工具，需要完善

BitTorrent可算是最早被广泛使用的BT客户端软件，虽然最初的版本功能简单，但在那时也没有别的选择。后来随着BT客户端软件雨后春笋般出现，功能实在简单的BitTorrent就渐渐被用户抛弃，不过现在BitTorrent带着Plus！标记回来了。

图1： 虽然多了Plus！标记，但主界面布局还是没变，更多的是充分利用界面空余添加了文件信息、传输信息等功能，因此从功能上讲并不比其他客户端软件差，信息一应俱全。只是一个界面只能使用一个Torrent文件，要想同时多个下载就要开启多次，管理起来并不太方便。最不方便的是BitTorrent Plus！只能在启动时打开本地的Torrent文件，如果取消了只能重新启动软件。

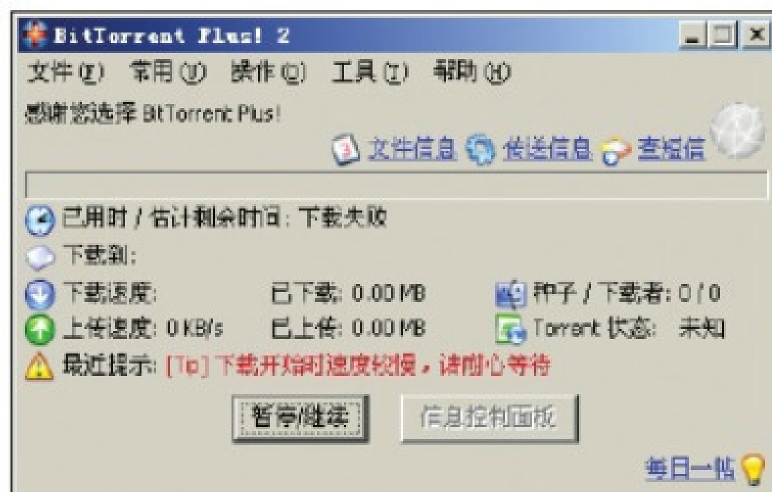

图1

图2： 设置还是齐全的，不过每项设置的可定制性不太够。BitTorrent可在下载的同时检查文件完整性，还可定时剔除无价值的用户，让自己有限的带宽最大限度用在下载而不是上传上。同时鉴于BT下载读写硬盘比较频繁，BitTorrent支持缓存读写，使用写入缓存还可减少磁盘碎片的产生。

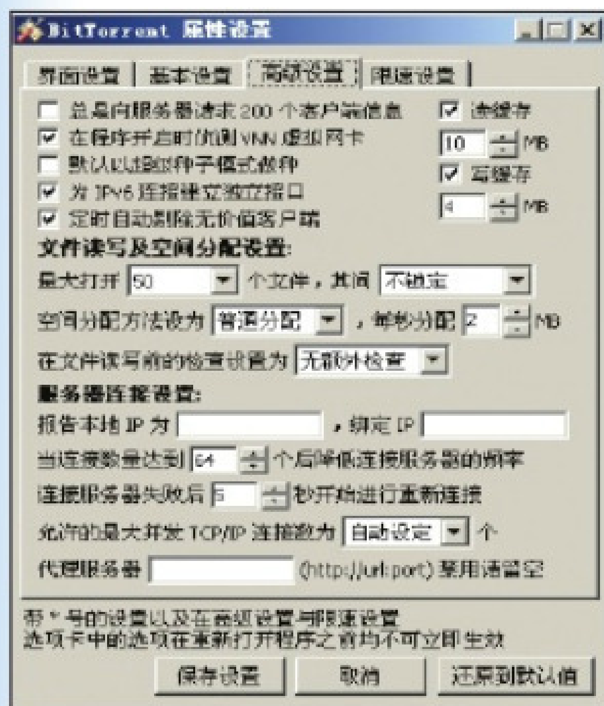

图2

图3： 有时传输速度太快也不好，特别是听着硬盘嗤嗤响心里还是会心疼的。BitTorrent支持上传下载限速，还可限制连接数，以腾出系统资源做其他用途。不过相信大家最常用的还是限制上传速度，毕竟下载才是我们的主要目的。

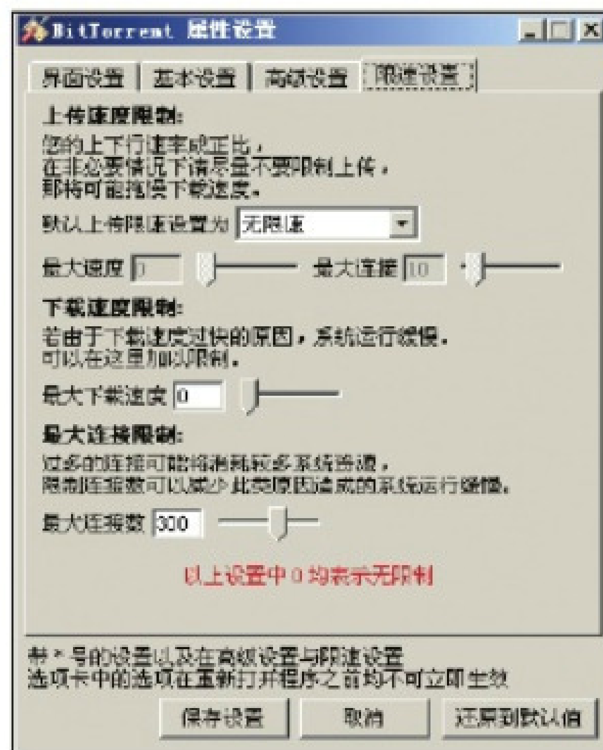

图3

图4： BitTorrent可以制作种子文件让用户直接发布，制作时用户要做的仅仅是选择需要发布的文件，剩下的工作BitTorrent将自动完成。不过笔者在使用时发现BitTorrent有时制作出的种子文件并不是有效的Torrent文件，时常在制作时出错，看来BitTorrent还需要进一步完善。


图4

图5： 由于一个种子文件内包含的内容未必都是用户需要的，用户可使用"选择性下载设置"挑选自己需要的内容进行下载，不用消耗不必要的带宽和硬盘空间。


图5

总体来说，BitTorrent是一款比较简单的BT下载客户端软件，即使是BitTorrent Plus!这样的增强版本，在功能和设置上都还不完善。不过对于一般的应用，如果用户有耐心，BitTorrent Plus!还是可以胜任的。

二、BitComet 0.79 ——设施齐备，方便好用

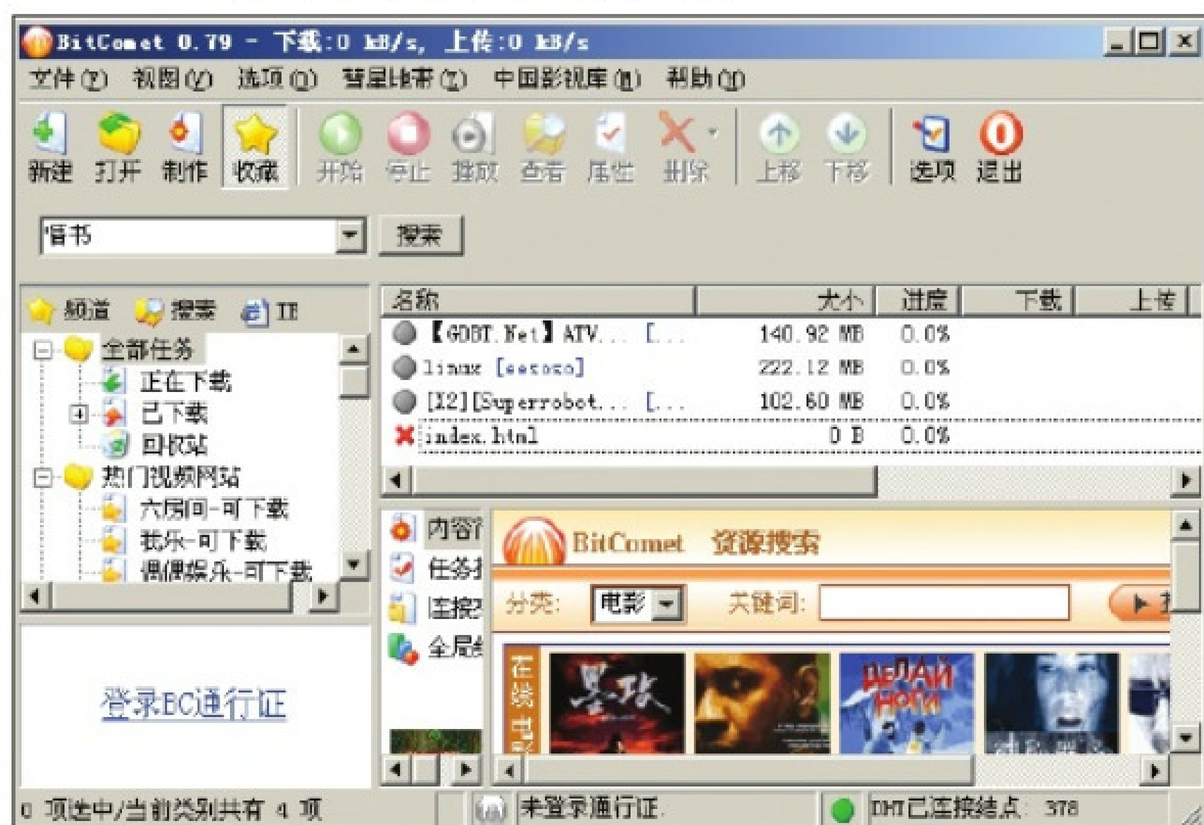


图1

图1：主界面上基本功能齐备，所有操作和查看项目都可直接在主界面上完成，特别是提供了各大BT发布站点的链接（不过也有广告），同时支持搜索种子。BitComet的界面布局类似于一般的电子邮件客户端，因此用户可以很方便地使用，几乎不需要学习时间。



图2

图2：下载的可控性也比较高，除了限速、任务数量限制等，还支持分时段限速，这样不会耽误真正重要的工作。对于某些喜欢趁凌晨网络较好时段下载的用户，下载完成后自动关机的功能将更加节约电费。动态磁盘缓存设置可充分利用内存而又能在内存紧张时　自动释放，以满足用户的其他需要。



图3

图3：BitComet还支持HTTP/FTP下载，不知道是否有意要做成支持所有协议的强大下载工具，但目前来看HTTP/FTP下载功能非常简单，要作为专用工具还不太可能。不过将所有下载方式集中到一个软件中确实是个不错的想法，这样用户就不需开启太多不同功能的下载软件。

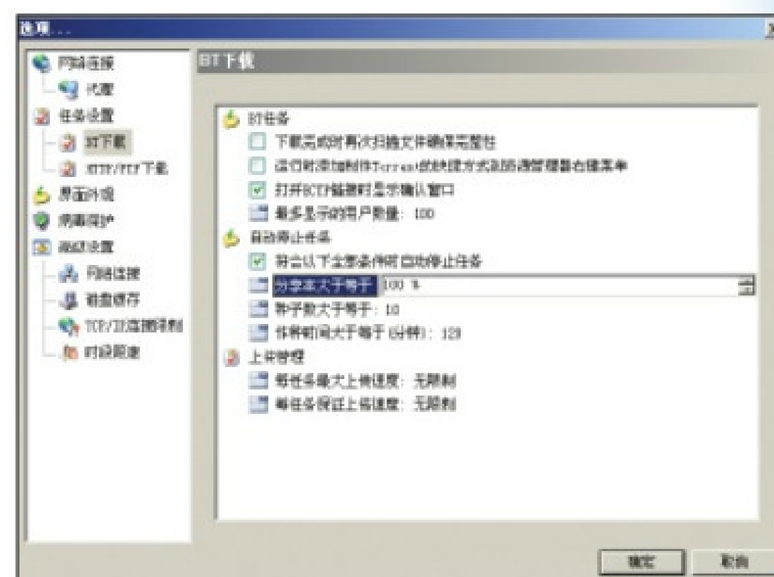


图4

图4：BitComet最特别的设置，是自动停止任务需要满足一定的条件——分享率至少要大于100%，也就是说需要上传的数据量不能小于下载量，图中虽是个可自行输入的数据框，但如果输入数据小于100%，软件默认提高到100%。这可以看成是半强制性质的支持网络共享，虽然网络上是鼓励共享的，但这样强制实在没有必要。

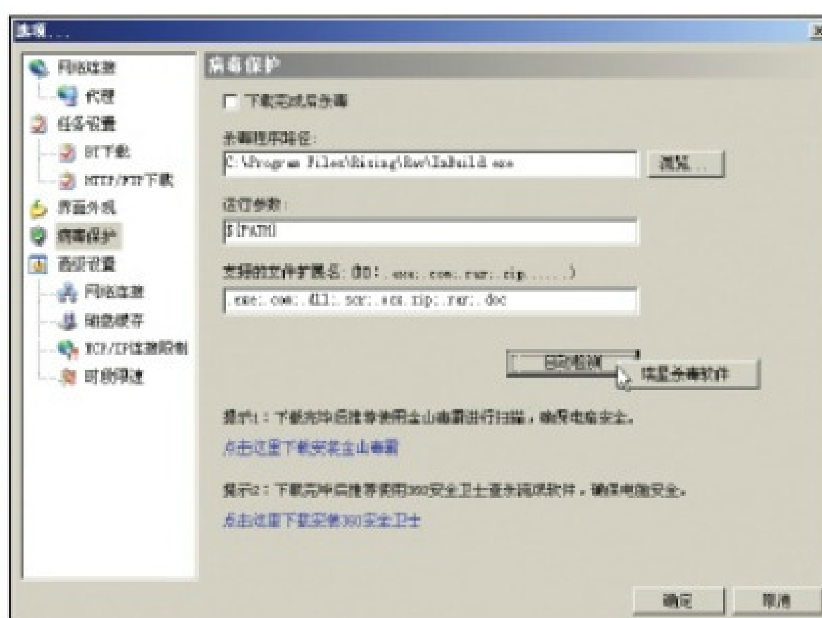


图5

图5：鉴于网络上的文件安全系数实在是低，新版的BitComet可嵌入反病毒软件，在下载完成后扫描下载内容，此功能需要用户自行设置（可自行识别大部分流行的反病毒软件）。



图6

图6：BitComet可手动添加服务器列表，如果种子文件自带的服务器已经无种可用，用户可手动添加新的服务器，从更多的服务器上连接其他用户进行下载。即使原本的服务器可用，添加新的服务器也能增加可用的连接数量，从而提高下载速度。

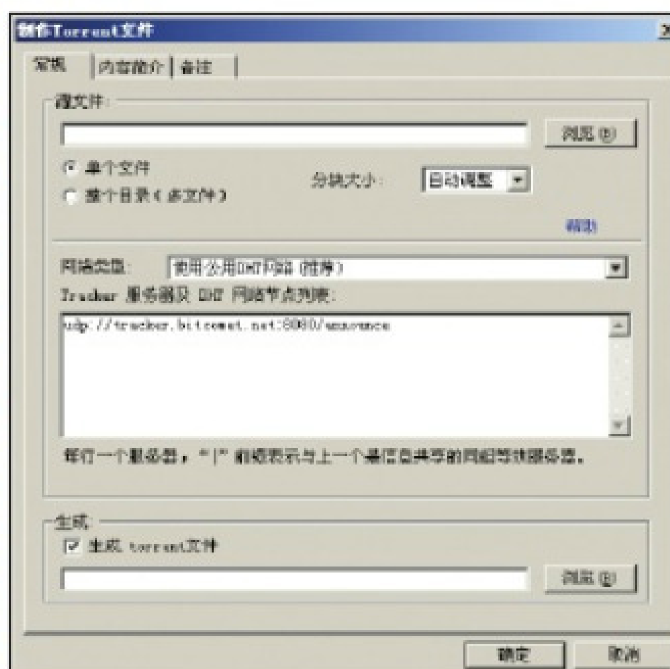


图7

图7：BitComet也可制作种子文件并发布，不过并无可圈可点之处。比之BitTorrent Plus!多了一个添加不允许更改的发布者信息的功能，不过实际意义不大，除非发布者有意宣传自己。

图8：BitComet最特别的就是对于影视内容增加了边下载边观看功能，对于很多心急的用户，他们往往难以接受下载期间的等待，希望能马上观看。不过这项功能只能播放已下载的内容，同时由于BT下载并不是顺序下载，很可能最前面的内容最后才下载到本地，因此此项功能意义不大，当然用户如果只想了解大概内容的话还是不错的。

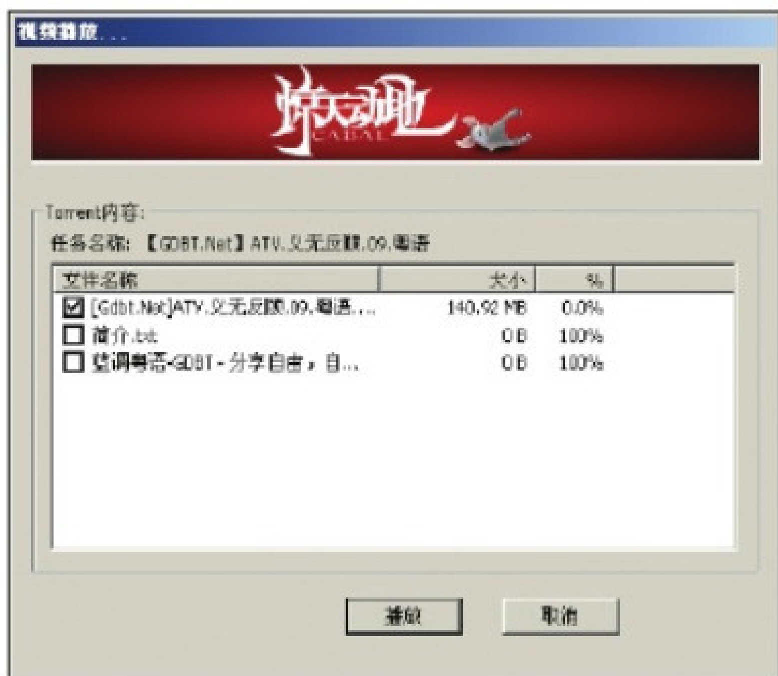


图8

总体来说，BitComet是一款方便好用的BT客户端软件，各类信息查看都很方便，还集成了部分BT发布站点的网址和搜索，要找资源更加方便。边下载边观看的功能也很有新意，但实际上难以流畅观看。

三、BitSpirit v3
——专业细致



图1

图1：BitSpirit对于下载内容有更详细的分类，用户设定的不同分类可下载到不同目录，再也不需要在同一个文件夹里大海捞针了。还可合并不同的两个任务，不过除了更加方便管理外没有其他作用，下载时还是分开。同时BitSpirit可监视剪贴板内容，如果剪贴板中的链接是一个Torrent文件，BitSpirit会自行下载并进入添加任务窗口，减少了用户自己的操作。



图2

图2：对于BT下载用户来说，他们最关心的就是下载速度。BitSpirit拥有Mini显示栏，可显示上传下载速度，同时可进行停止任务、限速和添加任务等各项设置。虽然全是菜单操作不太方便，但已经不需要打开主界面即可完成所有设置和操作。

图3：BitSpirit制作种子文件更加简单，所有操作都在一个界面上完成。如果用户添加的是一个目录，BitSpirit仍然会按目录顺序显示出所有文件，用户还可从中筛选，从这点看是最好用的种子制作工具。此外BitSpirit还可编辑已有的种子文件，添加和删除部分内容，就不需要为了小小的更改而重新花时间制作种子了。

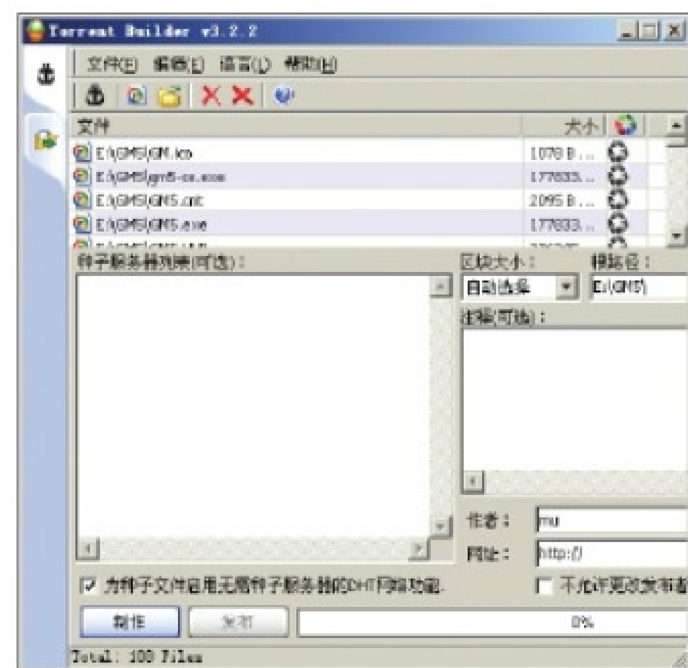


图3

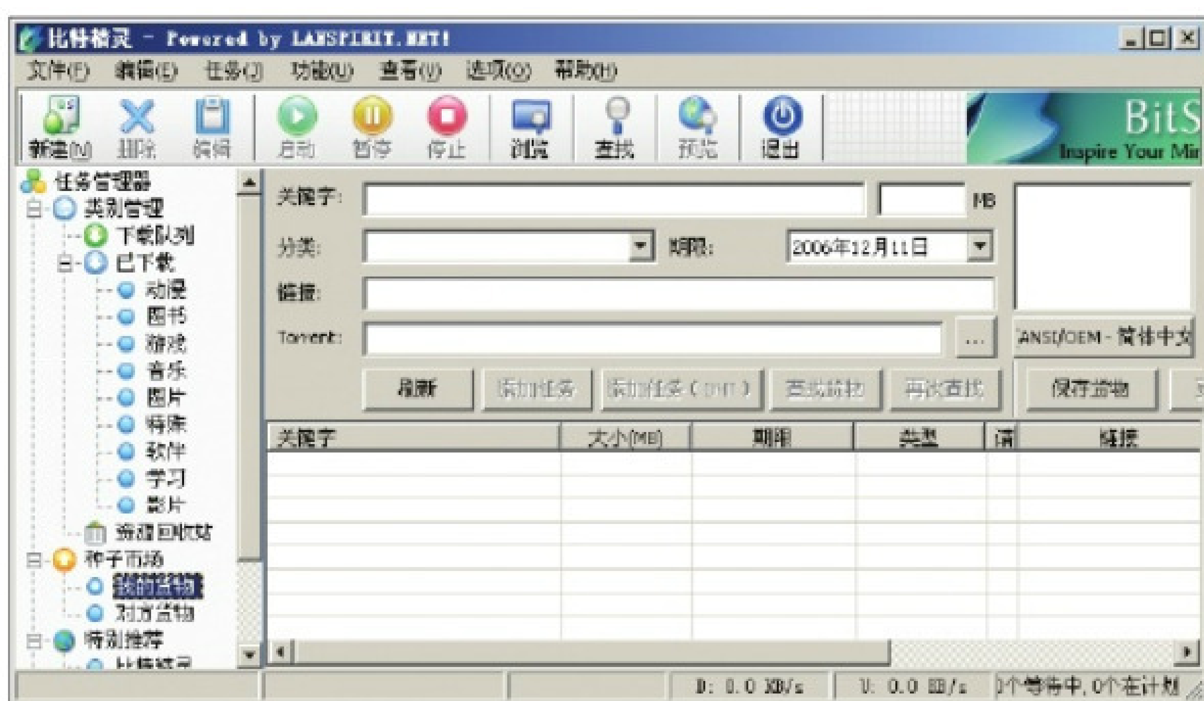


图4

图4：BitSpirit拥有黑名单功能，此外还有独特的种子市场功能，但笔者试用发现并没有效果，种子市场也无法搜索。看来BitSpirit的功能设计虽然非常独特，但还需要完善。特别是种子市场，更加需要用户的支持，互相交换种子以实现共享。

图5：BitSpirit的设置向导，可以让新手在向导的指导下一步步完成适合自己的设置，对于某些特殊的设置还有详细的说明，也许有很多熟练用户都没有想到的问题都清晰地说明了。当然，要偷懒想简单的完成设置也可以使用这个向导。



图5

BitSpirit是使用起来最为方便和人性化，功能也比较实用的BT下载客户端软件，因为大部分功能与BitComet相差无几，笔者省略了很多相似内容。

总体来说，BitSpirit是三款软件中功能设置最为完善，特点也比较鲜明的一款；而BitComet可能更具有操作简便的优势；至于BitTorrent Plus！还需要很多改进。推荐BitSpirit！

工具快报

编者按：2007年杂志改版之后，“工具快报”依旧作为“实用软件”栏目的子栏目出现，其中将包括工具快报和中国共享软件两部分内容。

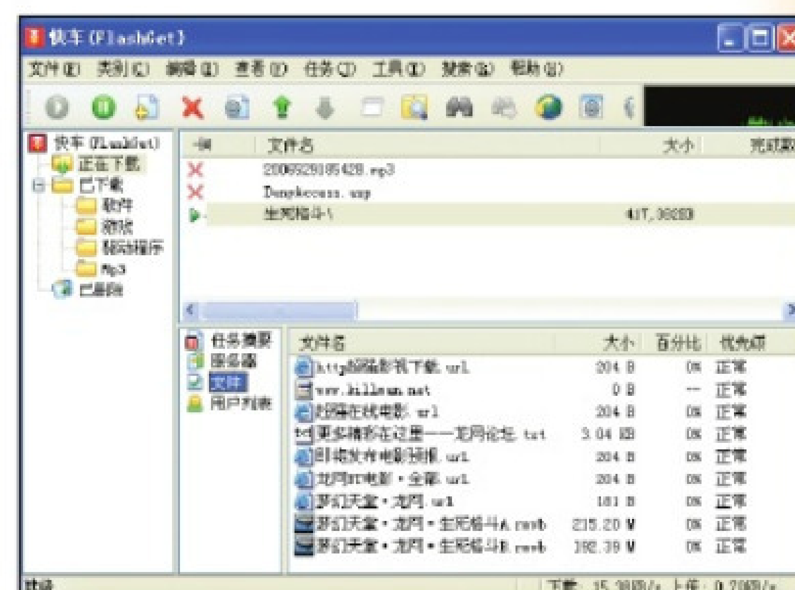
小软件经常可以解决大问题，相信读者朋友们在日常电脑应用中都有这样的体会。关注工具快报，必定会有所收获。

■江苏 淮扬客

FlashGet 1.8

□大小：3.34MB　□授权：免费
□语言：简体中文　□下载：http://www.flashget.com/cn/download.htm

如果你一直使用FlashGet，而之前却懒得跟着作者去逐个版本升级，那么这一次一定要升一下了。因为新版的FlashGet已将BT功能整合了进来，从今往后，喜欢它的朋友不必再因BT下载而需安装其他软件了。此外，与之前作者从1.72版本开始承诺的那样，此版的简体中文版（不是多国语言版！）完全免费，既不弹出

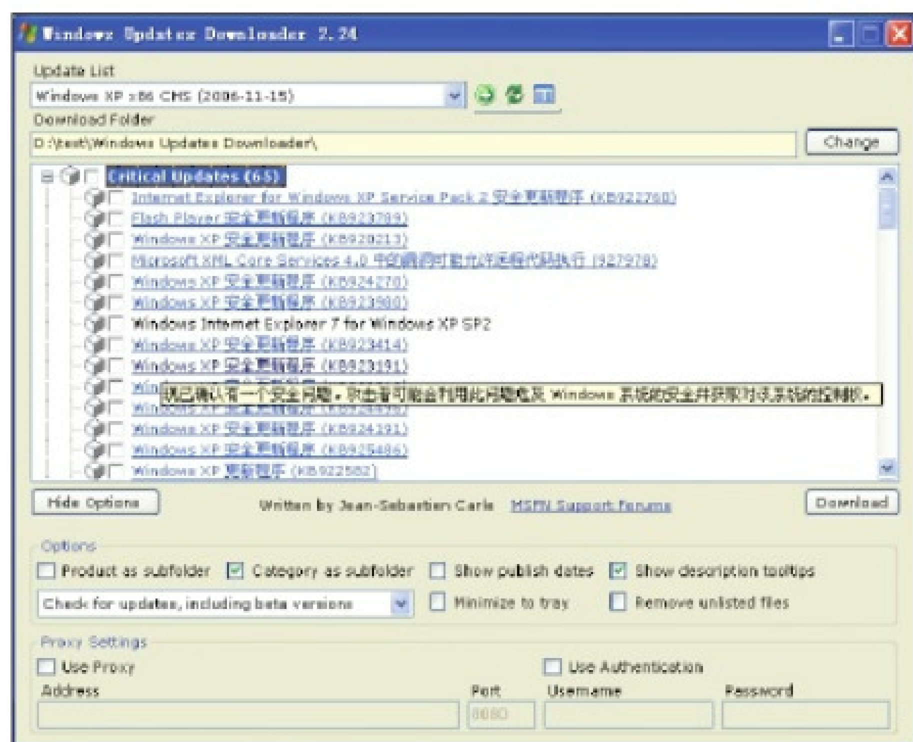




广告也无使用限制。从软件的界面来看，除了图标换了一套新的之外，似乎看不出有什么别的变化，但这个版本开始兼容Vista系统，当然更重要是，当你下载BT资源时，会看到既熟悉又新鲜的界面。

Windows Updates Downloader

□大小：125kB　□授权：免费
□语言：英文　□下载：http://wud.jcarle.com/



顾名思义，这是一个通过自定义后，可下载当前Windows、Office、Exchange等微软产品重要更新的小工具。如果你经常重装系统或还原系统，为了避免每次重新去连线更新（这样的事情你也许碰到过：本来想去打冲击波病毒补丁，没想到一连接网络就先中了病毒），那么可事先用这款软件将所需更新下载到本地硬盘上，以后就可直接拿来安装了。软件界面虽然为英文，但只要指定为中文系统或软件的更新，界面中出现的更新说明就会是中文的。在这里简单说明一下自定义的安装方法：首先点击下载官方页面上方“Program Files”中的主程序并安装，之后再到下方的“Upadate Lists”中找到你所需要更新的软件及语言[例如中文WinXP更新，就找到Windows XP Chinese (Simplified) 项目]，然后点击其后的ULZ文件下载链接，下载后再双击此ULZ文件安装，这样就可在软件界面中查看、下载符合此项目的更新了。

DeskTask

□大小：522kB　□授权：免费
□语言：简体中文　□下载：http://www.carthagosoft.net/desktask.zip

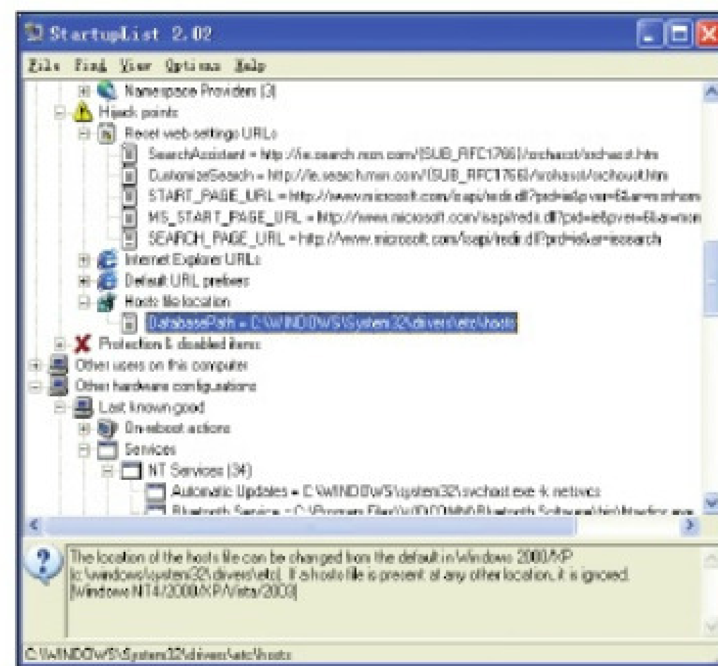


经常看到有一些朋友安装了桌面任务软件，在桌面上显示近日要做的事情。实际上大家都知道，微软的Outlook中就预置了完善的任务和日历功能，只是它为什么就不能像这些桌面软件一样显示到桌面上呢？这款DeskTask就可专门用来完成这个任务，它并不需自己建立、组织任务与日历，而是直接读取Outlook（版本2000及以上）中已有的任务与日历，并将其在桌面上显示出来。具体的显示位置可用鼠标随意拖动，显示格式与内容也可灵活设定，并且只要点击显示文字即可打开Outlook对相应内容进行编辑设定。如果你还在使用智能手机或掌上电脑，并经常与Outlook同步任务与计划，那么这款软件更值得推荐了。最后注意，软件是支持简体中文的，安装后请右击系统托盘处图标，选择“Option”，之后将弹出对话框中General页面下的“Language”设为“Chinese Simplified”。

StartupList

□大小：158kB □授权：免费

□语言：英文 □下载：http://www.merijn.org/files/startuplist.zip

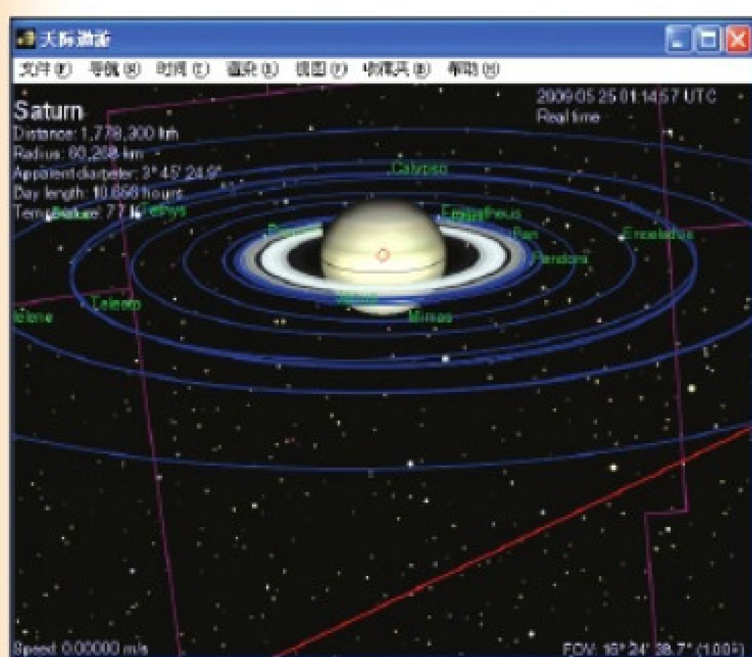


相信查看系统启动项目的软件你已见过不少（WinXP的msconfig命令不也是吗？），但如果你使用了这款软件，就会发觉以前看到了那些启动信息是如此之少！远不能满足你诸如手动清除随机启动的流氓软件等的需要。这款软件的作者还开发了大名鼎鼎的HiJackThis!软件，因此你就会明白它为什么会如此与众不同。软件不仅给出了各式各样的启动信息，还把最容易被恶意劫持的一些启动项目集中放置到了“Hijack Points”节点下。这里提示两个使用秘诀：一是开启菜单“Help→Show help text”选项，这样每点击一项就可看到下方的帮助说明文字；二是经常使用右键菜单，有时它能直接将你引导进注册表编辑器的相关键值。

Celestia

□大小：21.4MB □授权：免费

□语言：简体中文 □下载：http://www.shatters.net/celestia/download.html

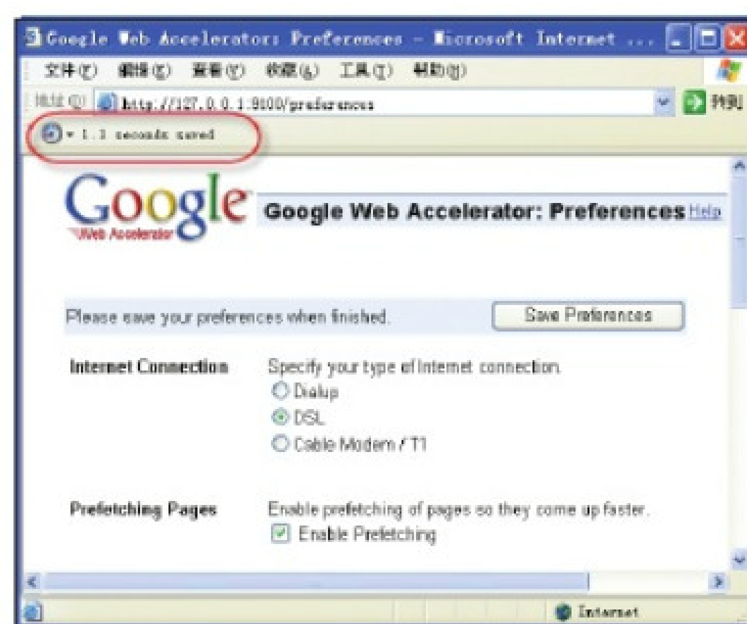


这是一款模拟宇宙空间的开源软件，它可让你如同驾驶宇宙飞船一般在宇宙间遨游（当然你看不见宇宙飞船本身）。借助它你可近距离观看包括星体、卫星甚至人造卫星，也可远航去看看几万光年之外的星系星云。当然作为一款模拟软件，它还可调节时间的流逝速度，这样便可静观天体万物循环往复的壮观情景。此外，你还可跟随一个星体，看看它是如何运动的；喜欢星座的朋友，别忘了打开星座连线开关，从别的角度看下它们的形状……除了软件本身安装所带的资源外，还可去官方网站下载星体模型以及各种脚本——这里所谓的“脚本”，就是脚本制作者将自己的一段天体旅行“录制”了下来，并加以文字等说明，而下载后则可回放此脚本。需要说明的是，Celiestia的上手较难，建议可先点击菜单“帮助”→“运行演示”，播放软件自带的一段脚本文件，熟悉了之后再打开菜单“帮助”→“操控”，将会显示所有可用的鼠标与键盘操作。

Google Web Accelerator

□大小：1.42MB □授权：免费

□语言：英文 □下载：http://webaccelerator.google.com

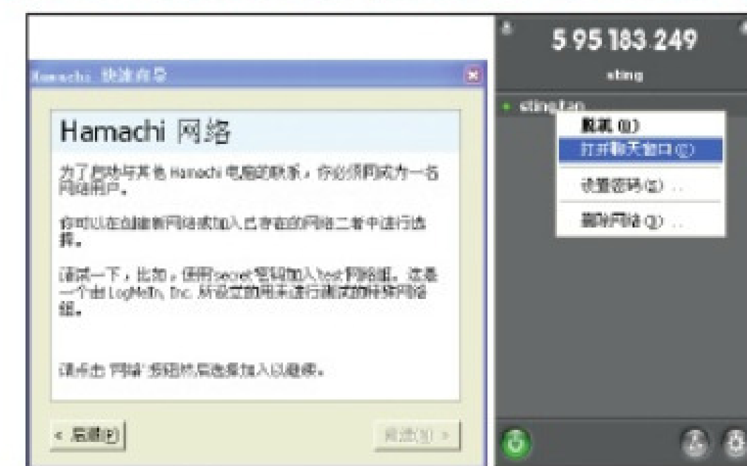


又一款正在Google Lab中“研制”的新产品。该软件安装后会在IE（Firefox也支持）上显示一个短工具条，一个表盘样式的图标后面会跟上一个数字，表明自从你用了这个网络加速软件后，在下载网页时一共节省了多少时间。据Google相关网页的介绍，这款软件使用了全球的Google服务器作为中转机构，将你需要的网页在适当时中转过来，中转之前他们会对页面进行事先压缩，这样传递速度将更快。当然在这个主要技术之外，软件还使用了其他类似软件通用的一些方法，比如缓存页面、只下载页面已更新的部分。值得一提的是，软件对于用户的隐私信息也是有所考虑的，例如凡是如同Https这类带有安全性的网页则不会通过此服务中转。另外要说明的是，该软件针对宽带网络设计，如果使用56k猫或GPRS拨号，那还是早些作罢了。

Hamachi for Windows

□大小：879kB □授权：免费（限于Basic版）

□语言：简体中文 □下载：http://www.hamachi.cc/download/list.php



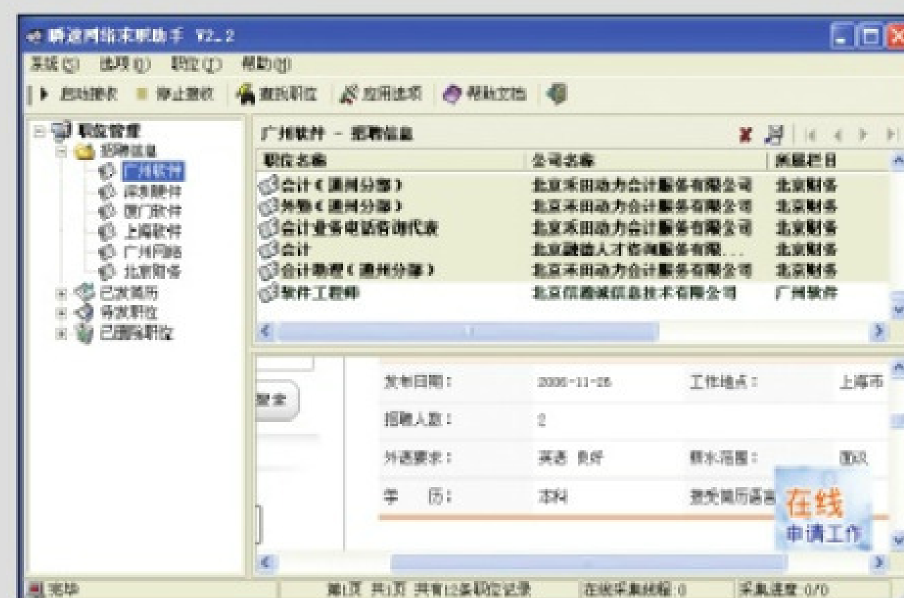
这是一款利用点对点方式进行信息传递的软件，使用者无论位于任何网络环境，都可自行组建或加入已存在的Hamachi群组（实际就是一个VPN，虚拟个人网）。加入群组后，就可按照群组的设置与其中的成员聊天、共享文件甚至进行远程控制。与一般的P2P软件不同的是，所有信息都经过了加密，在建立群组时也可设置加入时需输入的密码，以及其他安全特性，并且由于任何信息都不从服务器经过，因此无需担心隐私问题——这种设置使得你可放心地在办公室中遥控家中的电脑。软件的设置非常友好，第一次运行时有详尽的向导提示，决不用担心会不知道如何使用。另外，软件有多种语言版本，中文版下载请进入下载页面后点击Download按钮下方的“Click here for more language”链接打开隐藏层，在其中找到Chinese Simplified版本。

中国共享软件

■重庆 CoCo

让工作找到你——瞬速网络求职助手

☐版本：2.11 ☐大小：6.8 MB
☐授权：共享软件 ☐作者：QuickBox
☐平台：Win9X/NT/2000/XP ☐注册费用：电子邮件注册
☐未注册限制：10天试用期 ☐主页：http://quickdox.51.net/
☐下载注册：http://www.ksdox.com/download.htm


井井有条的职位信息

说明：一款网络招聘信息搜索和发送的小工具，可定时从各大招聘网站上查询符合我们求职条件的职位招聘信息，让我们实时掌握到最新的招聘信息，不错过每个能找到好工作的机会。软件能自动识别各个招聘网站的重复职位记录，只取其中的一条显示，省去了我们烦琐的排查过程，同时又不会丢失每一个属于我们的职位。软件将所有的职位数据都保存在本地硬盘上，并提供时间检索和分类整理的功能，看到中意的职位只需一键即可将简历直接投送出去，让我们职位多多，机会多多。

点评：每年毕业时就是人才市场最热闹的时候。时下流行的招聘网站，又总是在反复的查询结果中漫无头绪地抓瞎。瞬速网络求职助手，把本是要我们费时费力一个个去浏览页面的工作省了下来，自动将成百上千整理得井井有条又符合要求的工作信息“送”到电脑面前，再错过找好工作的机会，可就怨不得他人哦。

你的密码我保护——密无忧

☐版本：1.3MB ☐大小：7.0
☐授权：共享软件 ☐作者：凡高
☐平台：Win9X/NT/2000/XP ☐注册费用：30元
☐未注册限制：30天试用期
☐主页：http://www.miwuyou.com/index.htm
☐下载注册：http://www.miwuyou.com/download.htm


我的账号密码我作主

说明：一款对我们平时上网的各种密码进行保护、备份和安全管理的小工具，防止网络账号被不小心遗忘甚至是被他人恶意窃取。软件把自身变成一个我们与网络之间的一道安全门，当我们在网络上进行账号输入操作时，先是将数据传送给“密无忧”，经过它的加密和安全检查后再将账户密码等信息发送出去，让那些截屏窃取键盘输入的木马和病毒无计可施。所有账号和密码都采用加密的形式存储在软件内部，当我们在登录QQ、MSN、邮箱或网络游戏等情况下，一键即可自动发送账号和密码，安全的同时又省去了每次都要重复输入密码的麻烦。

点评：“今天你被盗号了么？”已成为网络游戏玩家见面时诙谐的一句打趣语。痛恨那些盗号者的同时，我们往往又处于无计可施的境地。软件“密无忧”把这些常见的安全手段都掌握了个透，像杀毒软件一样，把自己变成网络与用户之间的“代理人”，任何相关的密码操作都由它来经手加密验证后再传送给对方，从源头上防止盗号现象。没有了你粗心大意的操作，密码又怎么会凭空被窃取呢？

系统瘦身计划——XP减肥专家

☐版本：20061031 ☐大小：389kB ☐授权：免费软件
☐作者：cnsony ☐平台：Windows XP/2003 ☐注册费用：无
☐未注册限制：无 ☐主页：http://us1688.ys168.com/
☐下载注册：http://www.skycn.com/soft/30459.html


XP减肥专家（免费的速效“减肥茶”）

说明：一款专门为Windows XP系统量身定做的瘦身工具，软件可将我们平时使用电脑时根本用不上的一些系统应用程序和组件进行删除或卸载。软件将减肥操作分成两组——最耗硬盘空间的如系统备份文件、非本机硬件的驱动程序文件以及一些不常用的输入法，可有可无的如系统默认壁纸、帮助文件、搜索助理、各种风格声音效果，都可统统干掉它们，加快系统的运行速度。

点评：从软件启动后的功能就可看出，XP减肥大师并没有设置任何和系统运行相关的内容，给出的全是对于我们普通使用者来说可有可无的一些系统冗余。当我们把鼠标移动到每个选项中，软件都会给出相应的提示说明，让我们三思而后行。不用担心的是，如果瘦身后你还想吃一颗“反悔药”的话，随时使用Windows的系统光盘就可全部进行恢复。

编者按：2007年，应用心得栏目进行了一定的调整，问题交流部分成为本栏目的子栏目。希望读者朋友们在新的一年里能够继续关注本栏目，踊跃投稿，投稿信箱为say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

INF文件的另类用法

■甘肃 杨兴平

INF文件是电脑中随处可见的文件，除了可为设备安装驱动程序外，还可自动删除文件和修改注册表，甚至可制作免安装的绿色软件。然而让人意外的是，它竟然还是个能用记事本打开的纯文本文件。

一、INF文件的结构和功能

INF是Device Information File的缩写，是微软为硬件设备制造商发布驱动程序而开发的一个文本文件。它本身并不能驱动设备，真正的驱动程序是一些SYS、DLL、VXD等格式的文件。但它能在设备驱动程序的安装过程中指明它们存放在哪里、安装到哪一个文件夹、怎样在注册表中加入其相关信息等。

小提示：在操作系统Windows目录下有一个名为INF的隐藏文件夹，在该文件夹下包含了很多即插即用设备的INF文件。这些文件记录了各种硬件的安装信息，包括设备类型、设备生产厂商名称、适用产品等信息。当Windows即插即用服务发现新硬件后，会根据相应的INF文件照单（到何处去复制文件，如何在注册表中添加信息等）安装设备的驱动程序。



INF文件由许多节（Section）组成，节名用方括号括起来；每个节又由一系列的条目组成，每个条目都有一个键（Key）和一个值（Value），皆为“Key=Value”的形式（**如图1**）。INF文件中的这些键和值就像HTML文件中的标签一样都有规定的功能，在其它程序的辅助下，它们可完成文件的复制和删除、在注册表中添加和删除键值等。也就是说，INF文件是一个安装脚本（Setup Script）文件，它可完成如下3方面的任务。

1.操作文件，包括复制、删除和重新命名文件等；

2.修改注册表，包括添加和删除注册表键值等；

3.修改重要的系统设置文件，如Autoexec.bat、Config.sys以及INI格式的配置文件等。

二、INF文件的使用方法

INF文件是一个文本类型的安装脚本文件，本身并不具备可执行性，要完成上述3方面的任务，需要一个第三方程序来解释并执行。Windows自带了这样的程序（Setupapi.dll），通过“文件夹选项”对话框你可看到它的身影（**如图2**）。因此，通过在INF文件的右键菜单上选择“安装”，可解释并执行INF文件中包含的脚本（**如下页图3**）。

INF文件的另一种使用方法就是由其它程序直接调用。比如当我们在“控制面板”中双击“添加硬件”安装硬件驱动程序时，“添加硬件向导”就会调用、解释相应的INF文件并“照单”执行安装任务。

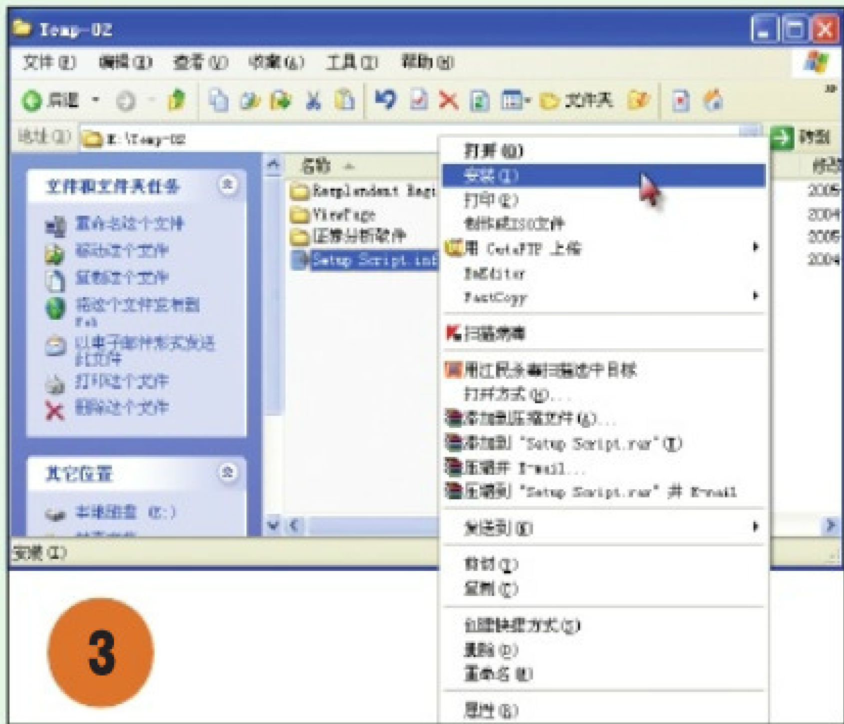
三、INF文件的应用事例

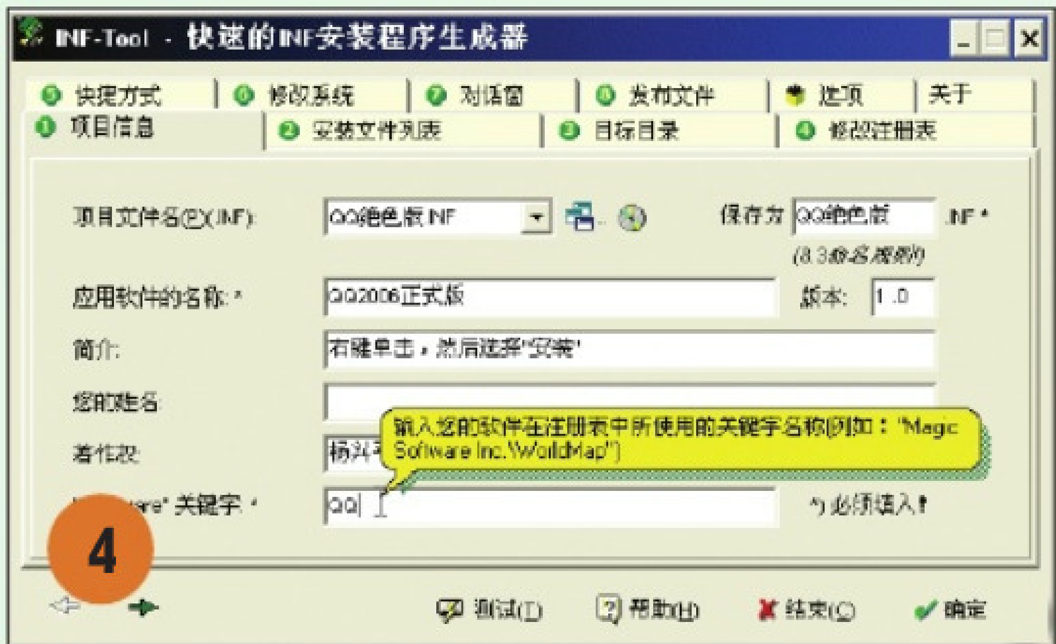
INF文件的“本职工作”是完成硬件设备的配置和安装，但明白了它的结构、功能和使用方法以后，我们可把它用在其它方面。来看下面的两个实例。

实例一：修改注册表

修改注册表常用的方法就是使用注册表编辑器或导入REG文件，但有时注册表编辑器和REG文件都会被锁定或禁用。比如有些恶意网站修改了你的IE选项后还会同时锁定注册表编辑器和禁止导入REG文件，以防止你修改被篡改了IE选项。遇到这种情况，INF文件就可大显身手。来看下面的代码：

```
[Version]
Signature="$CHICAGO$"
[DefaultInstall]
delREG=Gc
[Gc]
HKCU,"Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\system","disableregistrytools","0x00
```





010001","1"

把上面的这段代码复制到记事本，另存为一个INF文件，然后在该文件上单击右键。在弹出的菜单中选择“安装”，被锁定的注册表编辑器就会立即解锁。

INF文件是文本文件，可用记事本手工创建。但INF文件的语法复杂难记，有没有简单的方法制作INF文件呢？有！我们可以把REG文件转换为INF文件。在网上有很多REG文件的代码，上述INF文件的代码就是由一个解除注册表锁定的REG文件转换而来的，转换时需要下载一个小工具——Reg2Inf（下载地址：http://mmm.onegreen.net/soft1/INF_TOOLS.rar）。

Reg2Inf能把REG文件转换成INF文件。该软件安装后，会在REG文件的右键菜单上添加一个“转换为INF文件”的命令。使用时，把从网上找到的修改注册表的REG代码用记事本保存为REG文件，然后在该文件上单击右键，在弹出的菜单中选择该命令即可把REG文件转换为INF文件了。

实例二：制作免安装软件

大多数软件在使用前都需安装，但你知道在软件的安装过程中安装程序在后台都做了些什么吗？一般来说，普通的安装程序都具有解包、复制文件到特定的文件夹、修改注册表、修改系统或应用程序配置文件等功能。对于复制文件、修改注册表、修改配置文件等这些简单的功能，INF文件也能完成。因此，利用INF文件可以制作免安装软件。网上有很多软件就是用这种方法制作的。它们一般都是一些RAR格式的压缩包，解压后在其中的INF文件上单击右键，在弹出的菜单中选择“安装”就可完成这类软件的安装。

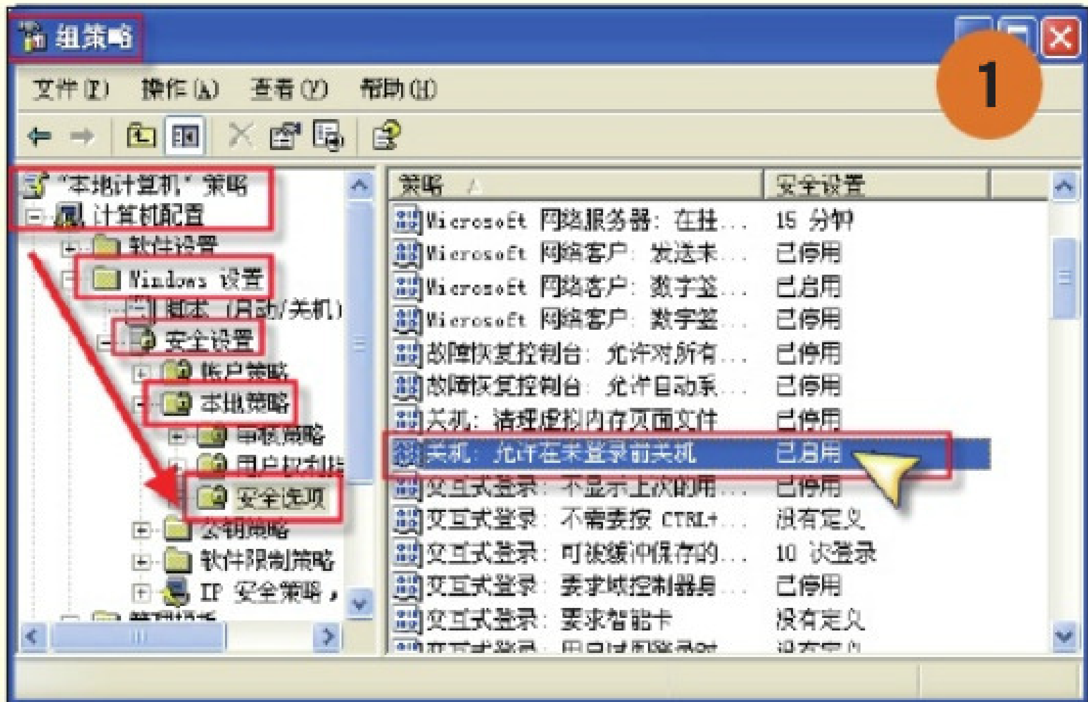
因为安装一个软件需要涉及到复制文件、修改注册表等多重任务，写一个INF格式的安装脚本要写很多代码，需要熟练掌握INF文件的语法和各种键值，因此手写INF文件对一般用户来说有一定难度。不过在网上已有了这样的工具——INF—Tool（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/9786.htm），使用它，即使菜鸟也能轻松地制作出利用INF文件作为安装脚本的绿色软件。

INF—Tool是一个向导式的软件，要制作一个INF安装脚本，需要8个步骤，**如图4**所示。依照标签序号，分别在这些标签上进行设置，不用手写一行代码，就能立刻生成一个INF安装脚本文件（在生成INF安装脚本的同时，你还可以生成一个反安装的INF脚本文件）。利用INF—Tool，我们除了可制作免安装的绿色软件外，还可把所有需要安装的文件及INF文件封包到一个EXE文件中。安装时，双击该文件，安装程序就会依照INF文件照单安装，真是既简单又方便。

锁机：拒绝关机！ ■山东　牟晓东

在公共场所使用电脑时，我们一般都有过暂时外出按“Win+L”组合键调出XP锁定界面的经历，对于回来后继续刚才的工作非常方便。不过XP的锁定界面左下角会有个非常醒目的“关闭计算机”，被挡在系统外的同事很可能恶作剧地用鼠标左键点一下，这样你的XP系统就会乖乖地关机，恐怕这不是你所想要的结果吧？怎么办？其实用“组策略”可非常简单地搞定它。

打开“开始”→“运行”，输入“gpedit.msc”并“确定”，以打开组策略窗口。在左侧窗格中依次找到“‘本地计算机’策略”→“计算机配置”→“Windows配置”→“安全设置”→“本地策略”→“安全选项”，接着到右侧窗格中找到“关机：允许在未登录前关机”并双击（**如图1**），弹出其属性对话框。之所以在锁定计算机时会出现“关闭计算机”选项，其实就是因为XP在这儿默认的是“已启用”状态，只须将它更改成“已禁用”再“确定”就可以了。再试试按“Win+L”组合键调出锁定计算机界面，看到了吧，原来的“关闭计算机”选项已消失了（**如图2**）。





文件损坏后的应急处理

■ 河北 朱建江

维纳斯的断臂可以解读为残缺之美，但是系统里的文件要是“缺胳膊少腿”了，你一定不会产生任何美的感觉。断电、病毒、误操作……太多因素都可能导致文件损坏，要是想使其恢复正常，还得自己动手想办法。

一、“丢失＝故障”的系统文件

系统文件就是指组成操作系统的、对系统正常运行起着至关重要作用的文件。如果被破坏或者丢失了，轻则系统功能无法使用，重则整个系统瘫痪。所以系统文件有个三长两短，就直接意味着系统故障。

1.很幸运，系统还能启动

（1）dllcache是第一道防线

还能启动，什么问题都好解决。Windows 2000/XP/2003会将系统文件的副本全部存放到system32\dllcache这个隐藏文件夹中，日后一旦这些文件被破坏、删除或者被其他软件更换成了错误的版本，系统都会自动从dllcache备份的文件中将其恢复，而且都是自动完成的。如果系统没有成功把文件恢复完整，那就得借助手动操作了。

（2）让系统交出文件“伤员”

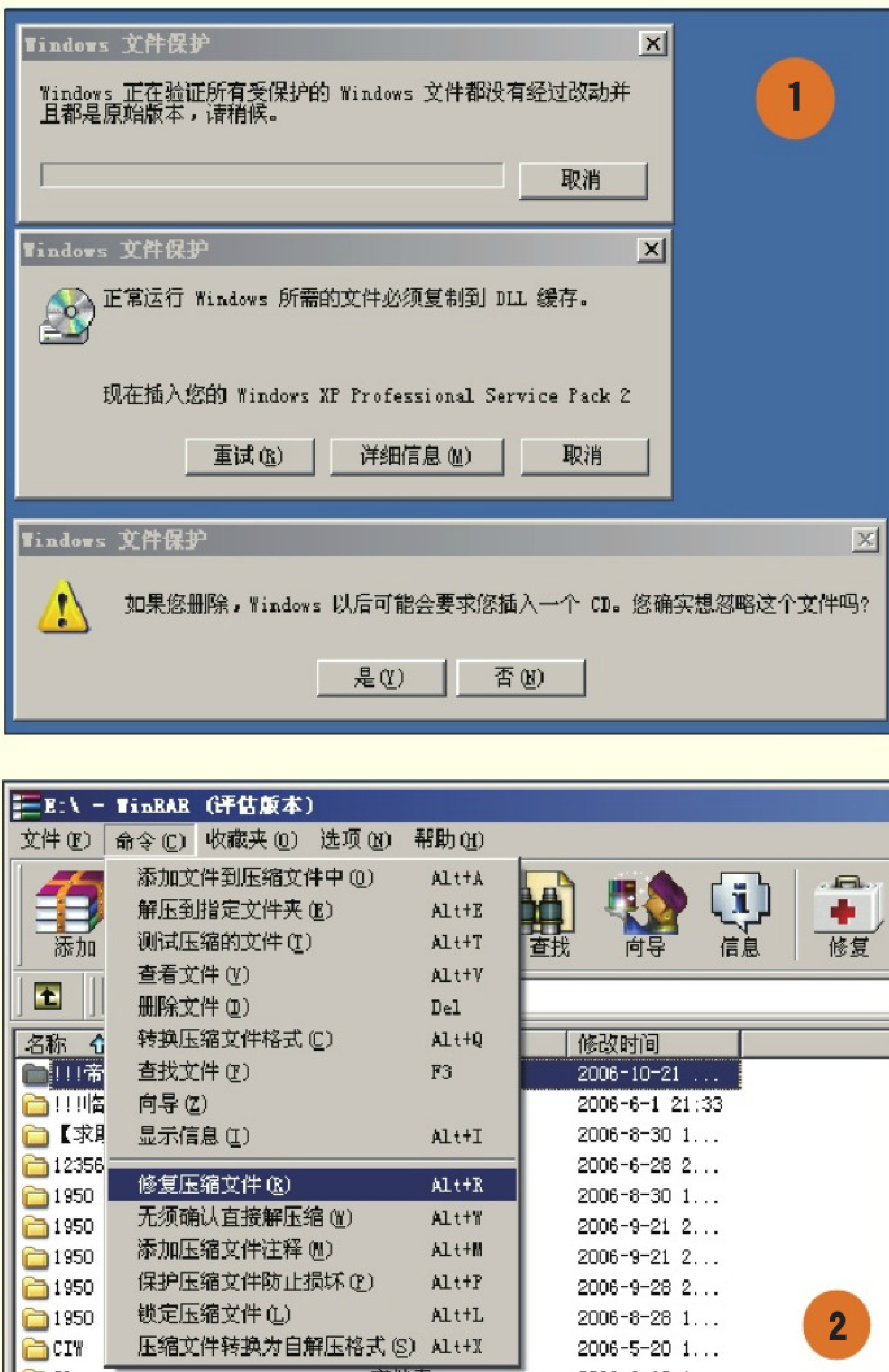
一般在系统出现问题时，你并不知道具体是哪个文件被破坏了。点击“开始”→“运行”，在运行框输入“CMD”并回车，打开“命令行提示”窗口，然后执行“sfc /scannow”命令打开“系统文件检查器”（如图1）。如果程序发现你的某个系统文件有问题，就会自动从备份的文件中恢复。但如果备份的文件被删除了，或者其中没有包含正确的版本，程序还会要求你在光驱中放入Windows安装光盘来恢复。

以Windows XP为例，如果已经安装了SP2，就应该放入集成了SP2的Windows XP安装光盘。也就是说，在恢复系统文件时，应使用与当时系统版本匹配的系统光盘。

（3）指名道姓，用光盘文件覆盖系统文件

如果知道出错的文件名，那就更简单了。比如知道System32目录下的file.dll损坏了，就可将Windows XP安装光盘放入光驱，然后执行下列命令（假设光驱盘符为“D:”）：Expand D:\i386\file.dl_ C:\Windows\system32\file.dll

Expand命令可将Windows安装光盘上被压缩的系统文件解压，并释放到系统中。D:\i386\file.dl_是光盘上压缩文件的保存位置和名称，C:\Windows\system32\file.\dll是需要被恢复的文件的保存位置和名称。这里需要注意，Windows的安装光盘上使用了特殊的压缩技术，将所有系统文件压缩后保存在了i386目录下，而文件的名称就比较有趣了。如果系统中有一个叫做filel.exe的文件，那么该文件在光盘上对应的压缩文件就叫做filel.ex_。简单来说，其实就是将文件扩展名的最后一个字母换成了下划线“_”。



2.虽然不能启动，但也不算太糟

即使问题已经严重到连系统都无法正常启动了，也还不是穷途末路。比如一台装有Windows XP的机器启动时报告“Ntldr is missing”，并且无法引导了，甚至连安全模式都进不去，这时该咋办?

微软为了应付这种情况，专门准备了一个叫做“故障恢复控制台”的环境。在该环境中，我们可以使用有限的几个命令实现很多操作。首先将Windows XP安装光盘放入光驱并用它引导启动。在Windows安装程序运行后的第一个界面中按下“R”键选择修复系统，进入“故障恢复控制台”（需要使用管理员账户登录），接着执行“copy D:\i386\ntldr C:\”命令。其实这个命令也就是将正常的文件，从光盘复制到硬盘上原来的位置上。

二、数据无价，其他文件怎么修复

系统文件坏了的话，最坏的情况也就是重装一遍系统。但数据文件就不同了，数据是无价的……

1.压缩文件的修复

辛苦下载得到的软件、平时工作文件的备份，压缩文件的作用真是太大了！对于解压时出现错误的压缩文件，别急着删，有办法可以治它（为了照顾大多数人的使用习惯，在此仅介绍ZIP和RAR）。

大多数人都安装了WinRAR，其实这款软件本身就带有修复损坏压缩文件的功能，而且支持ZIP和RAR格式。用WinRAR打开损坏的压缩文件，然后在命令菜单中选择“修复压缩文件”命令（如上页图2），按照程序的提示进行操作，直到完成。

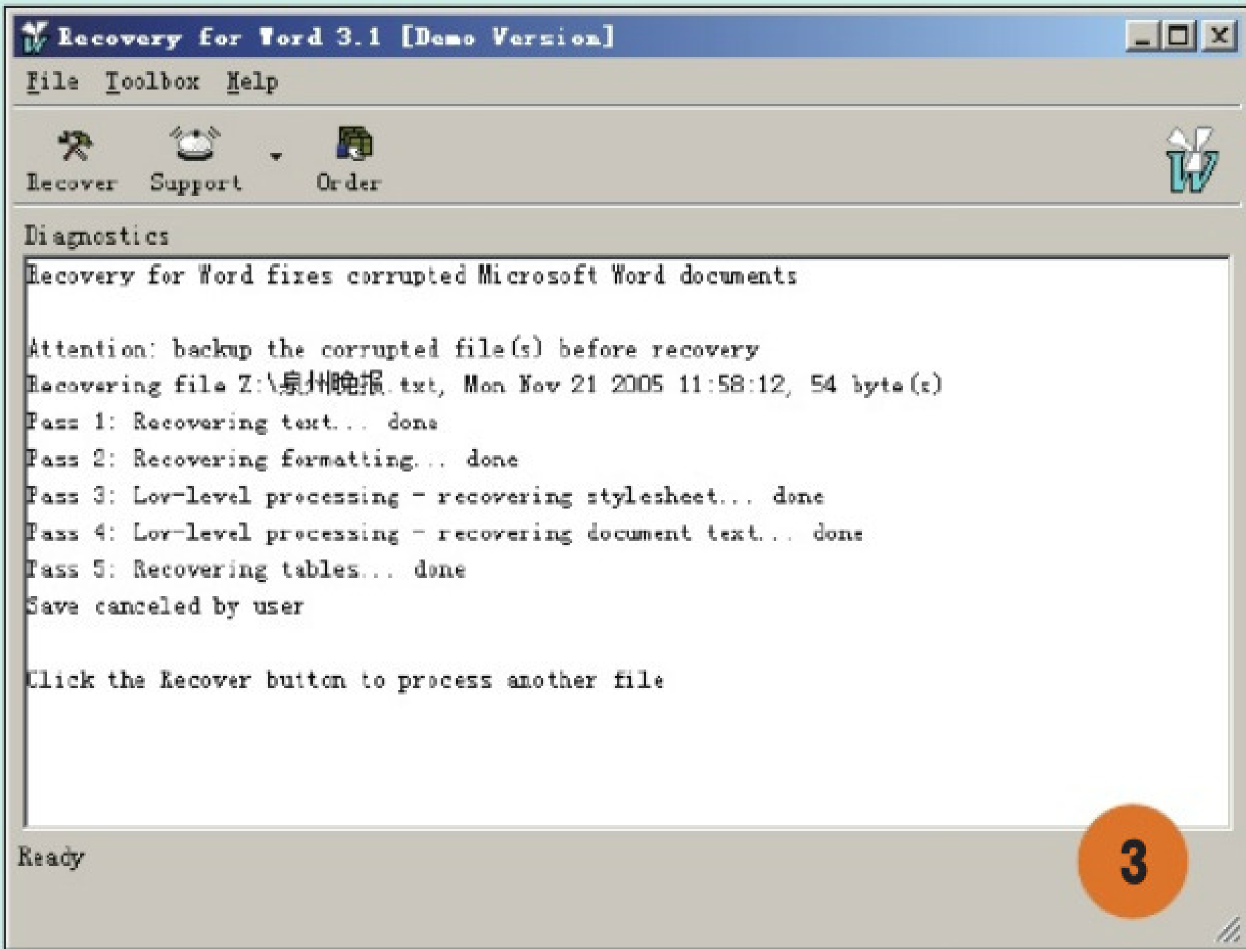
尽管使用各种硬盘文件找回工具（EasyRecovery等）可以找到很多丢失或者残缺的文件，但不建议用它们去恢复程序文件或压缩包。因为这些二进制数据即使只错了几个字节，也会导致无法使用或未知的错误。

2.Office文档的修复

坐办公室的朋友最关心这个问题，自己辛苦一晚上写出的报告，就因为保存到一个质量不怎么好的闪盘上导致文件损坏而无法打开，这种情况谁也不想看到。

微软Office套件包含的软件众多，每种软件都有各自不同的几种文件格式，因此找到恰当的软件是最重要的。遇到Office文档损坏的情况时，可去http://www.Officerecovery.com/downloads.htm看看，这里可以下载到几乎所有微软Office文件类型的恢复程序（试用版）。这些软件无论是界面还是操作方法都大同小异，所以我们就以修复Word文档的工具“Recovery for Word”来介绍一下：将损坏的DOC文件用鼠标拖动到软件的窗口上，软件便会自动扫描整个文件并尝试修复，然后让我们选择修复后文件的保存位置，修复工作到此就算完成了（如图3）。

需要提醒的是，在尝试修复损坏文件的时候，最好不要直接操作，以免修复失败反而把文件破坏得更彻底。因此在操作之前最好能先对损坏的文件备份一下，每次都用副本操作，这样就算不成功也可以放心换用其他软件继续修复。





病毒名称：BackDoorBlackHole.2005.a（黑洞2005）

病毒类型：后门程序

病毒危害级别：★★★☆

病毒发作现象及危害：

这是一个使用Delphi编写的反弹型后门程序。该病毒启动后会将自身安装到系统目录下，并在后台隐藏运行；同时将自身注册成系统服务，以实现随系统启动自动运行。感染病毒的计算机可被黑客进行远程控制，添加/删除文件等。如果用户的计算机安装有摄像头，黑客还可使用该病毒开启摄像头，进行偷拍，窥探用户隐私。



手工清除：

一、清除内存中的病毒

1.在任务栏上单击鼠标右键，选择“任务管理器”；

2.在任务管理器中找到名为“lsassi.exe”的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”。点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时去掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.进入Windows系统目录（默认为C:\Windows\system32），将其下的lsassi.exe（文本文件图标）、lsassi.cfg和KeySpy.dll文件删除。

三、删除病毒服务信息

1.点击“开始”→“运行”，输入“regedit.exe”，点击“确定”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\IPSBC Servlces项，将其及下面的所有项目删除。

四、重新启动计算机

瑞星提示：

1.该病毒手工清除有一定风险，建议用户使用杀毒软件清除。

2.没有安装杀毒软件的用户可登录http://online.rising.com.cn/，使用“瑞星在线杀毒”清除该病毒。如遇病毒，可拨打反病毒急救电话：010-82678800。能上网的用户还可访问瑞星反病毒资讯网：http://www.rising.com.cn或登录http://help.rising.com.cn，使用在线专家门诊进行免费咨询。

在Windows中轻松更换操作权限

■ 河南 花的神明

现在各种病毒、木马、黑客程序等恶意活动越来越频繁，严重威胁着系统的安全。即使安装了杀毒软件，也未必能防御最新的病毒。

如果赋予当前的系统账户较低的运行权限，那么当恶意程序入侵后，也因为只具有低级别的运行权限，从而无法运行，这不失为一种有效的防御恶意程序的手段。

但是，在低级别的用户环境中，如果要执行一些高级别的系统操作，却面临权限不够的问题。下文就来说明快速建立低级别账户的方法，以及如何用ADVrunas来快速更换操作权限。







一、建立Guest级别用户

Windows中的Guest账户主要用来匿名登录，其权限最低。如果以Guest账户登录系统，那么即使有病毒侵入，也很难对系统造成破坏。因为病毒等恶意程序得到的运行权限也是Guest级别的，而其运行往往会涉及到对系统进行各种高级修改操作，这对Guest级别的病毒来说是根本不可能的。病毒甚至连正常运行的机会都没有，当然也就无法进一步传染和破坏了。

Guest账户通常处于禁用状态，为此，可单独建立具有Guest权限的账户。

例如在CMD窗口中执行命令"Net user hello 123456 /add"，这样就建立了一个名为"hello"的账户，其登录密码是"123456"。在CMD窗口中继续执行"Net localgroup guests hello /add"和"Net localgroup users hello /del"命令，这样该用户就隶属于Guest组了。重新启动电脑，在Windows的登录界面上选择"hello"账户，输入预设的密码后就以Guest级别的用户身份进入到Windows中了。

当然，你仍然可正常使用Windows XP。但如果涉及到复杂一点的操作，例如安装软件、修改系统配置等，因为当前用户身份很低，就无法正常进行了。为此，可以使用系统内置的"Runas"命令来执行上述操作。例如当安装软件时，可在CMD窗口中执行Runas user：lysofter "d：\download\setup.exe"命令。其中的"lysofter"账户是系统管理员，"d：\download\setup.exe"是软件安装程序路径。之后按照提示输入"lysofer"账户的密码，就可正常安装软件了。

二、快速更换用户权限

但是，Runas是基于控制台的命令行程序，操作起来很麻烦。如果能在图形界面中直接改变操作权限，就会使操作更加便捷。ADVrunas就是Runas命令的完美取代者，下载地址为：http://www.advtools.com/advrunas/Download/ADVrunas10Setup.msi。首先以管理员身份登录Windows安装ADVruna，之后重新启动电脑，以上述Guest级别的身份登录系统，你就会发现，在打开的任何窗口标题栏的右侧会显示当前用户的名称。之后当需要临时改变操作权限时，在资源管理器中选中需要执行的程序文件，在其右键菜单上点击"ADVrunas"项，在弹出的"ADVrunas"对话框（如图1）中可以自由地选择需要使用的用户权限。如果在其中选择"the current account"项，则以当前用户身份启动程序。当然，如果当前是管理员用户，还可进一步勾选"Start as limit user (without administrative rights)"项，这样就可轻松达到降权使用的目的。对于低级别用户，则需选择"Another account"项，在其下的"User name"列表中显示可用账户名称，从中选择所需的高级别账户名称（例如系统管理员等）即可。如果要列出系统中的所有账户，点击其右侧的"浏览"按钮，在弹出的"选择用户或组"窗口中点击"高级"按钮，在扩展窗口中点击"立即查找"按钮，在搜索列表中就会列出本机的所有账户名。在其中选中所需账户名，点击"确定"按钮后返回"ADVrunas"对话框，该账户就出现在"User name"中。之后在"Password"栏中输入该用户的登录密码，即可以该用户的身份启动程序了。

三、ADVrunas的附加功能

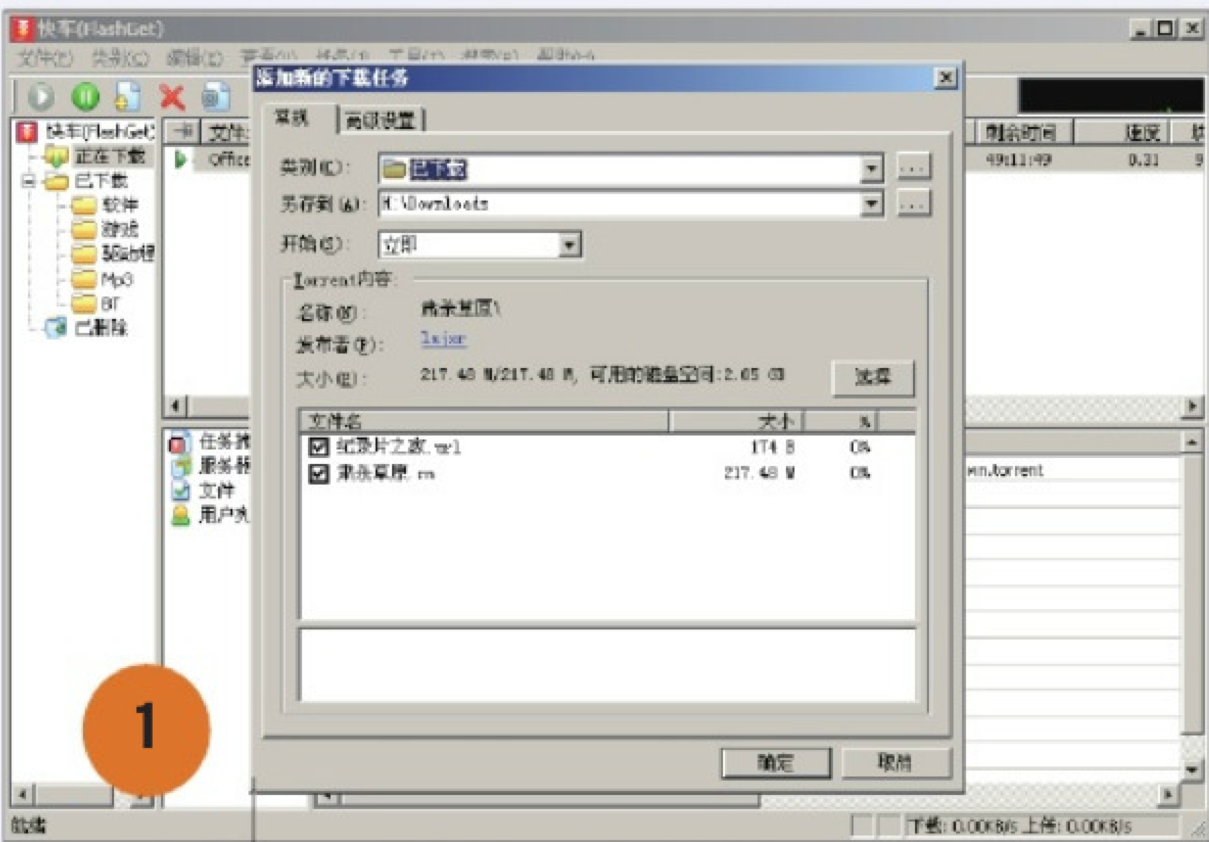
此外，如果在资源管理器中的磁盘或者文件夹上点击右键，在弹出的菜单中选择"ADVrunas"项，在其分支菜单（如图2）中出现了更多的功能项。如果在"ADVrunas"分支菜单中点击"New shortcut"项，在打开的窗口（如图3）中可以创建快捷方式。在其中的"Name for this shortcut"栏中输入快捷方式的名称，在"Application or document to start"栏中点击"浏览"按钮，选择需要打开的程序或者文档，在"Credentials"面板中设置按照当前用户权限执行该快捷方式、还是指定其他更高级别的用户权限来执行该快捷方式，其设置方法与上述相同。如果勾选"Ask password each time"项，则表示每次执行该快捷方式，就必须输入对应的用户密码，否则在"Password"栏

中必须预设密码。点击OK按钮保存设置，打开选择的文件夹或者磁盘，在其中可看到创建的快捷方式。该快捷方式是加密型的，别的用户无法直接使用。在分支菜单中选择“Run as command prompt”项，在打开的“ADVrunas”对话框中选择不同的用户权限，即可直接以该用户身份打开CMD窗口，并且自动切换到当前选定的文件夹或者磁盘路径下，在其中直接执行各种命令行程序。在分支菜单中点击“Run as internet explorer”项，在打开的“ADVrunas”对话框中选择不同的用户权限，即可直接以该用户身份打开IE浏览器窗口。使用了低级别的用户操作Windows，可更好地保护系统的安全。但是，最好的办法还是及时为Windows打上各种补丁，让病毒程序彻底无可乘之机。

号外，BT搭上“快车”啦！

■山东 ZT

以前，用个《网际快车》就能搞定几乎所有的资源下载。但随着BT的流行，我们不得不再装上专门的BT客户端软件下载BT资源。最近，笔者把网际快车升级到了1.80Beta1版（下载地址http://www.flashget.com/）。在点击网页上的.torrent链接时，意外发现弹出的竟是网际快车，**如图1**。难道“快车”已经可以支持BT下载了？



一、“快车”的首次BT之旅

在图1上的“添加新的下载任务”窗口中设置好下载路径，再切换到“高级设置”标签，还可以看到诸如是否允许使用公共DHT网络、是否限制上传/下载速率等一些在BT客户端软件中比较常见的设置，笔者就不再赘述了。最后单击“确定”，BT任务就会自动开始。

提示：安装完成后，“快车”会自动关联.torrent文件。直接双击保存于本地的.torrent文件，同样可以添加下载任务。

笔者所在的网络环境对BT很不友好，主要原因就在于ISP对BT限制得非常厉害。白天用BitComet或其它BT客户端软件下载时很难链上种子，但“快车”却给了俺个惊喜。它不但能链上，而且速率还较快，峰值速率可达上百kB，想必是因为ISP还不知道网际快车居然也能BT吧！

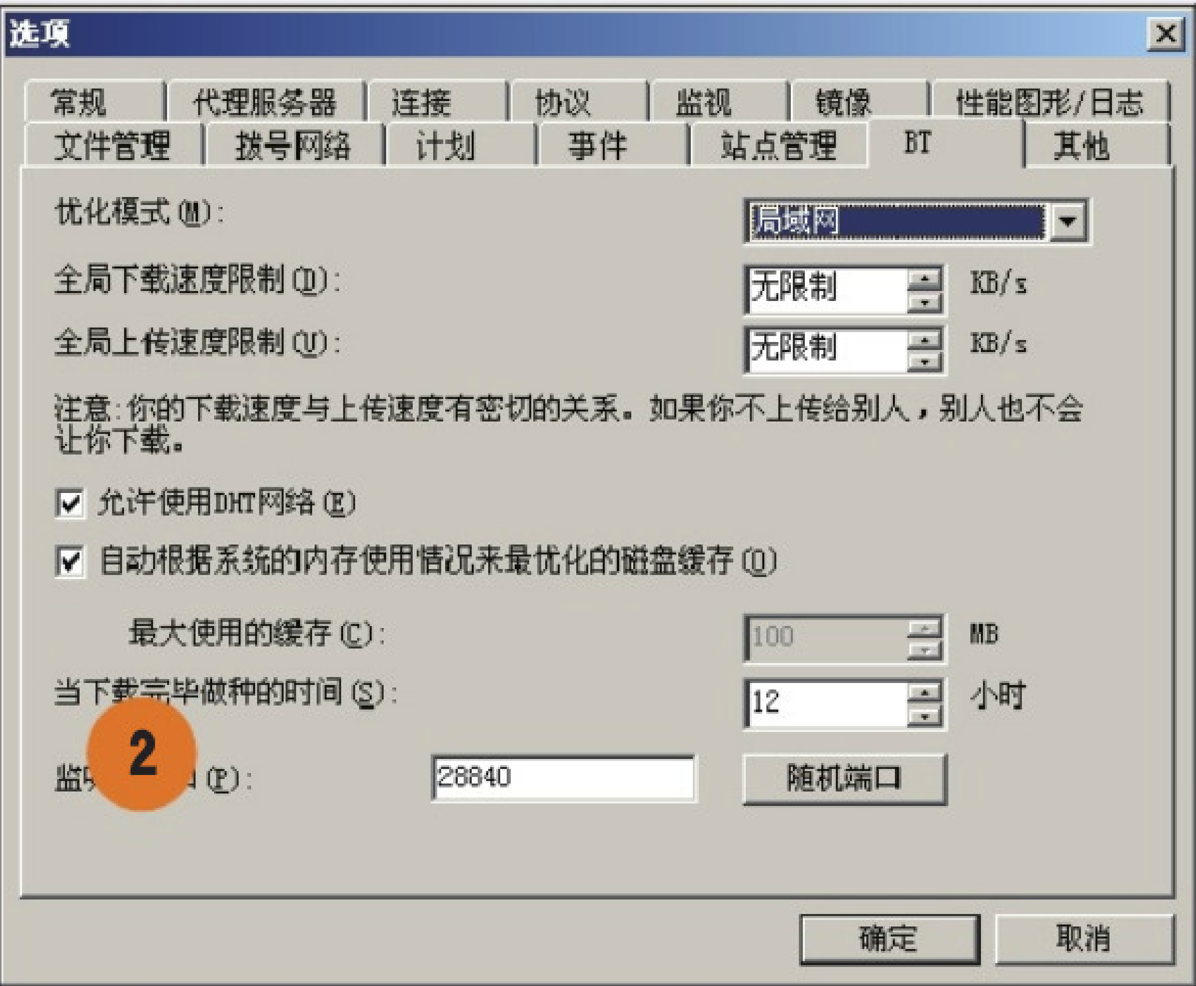
二、让BT之旅更通畅

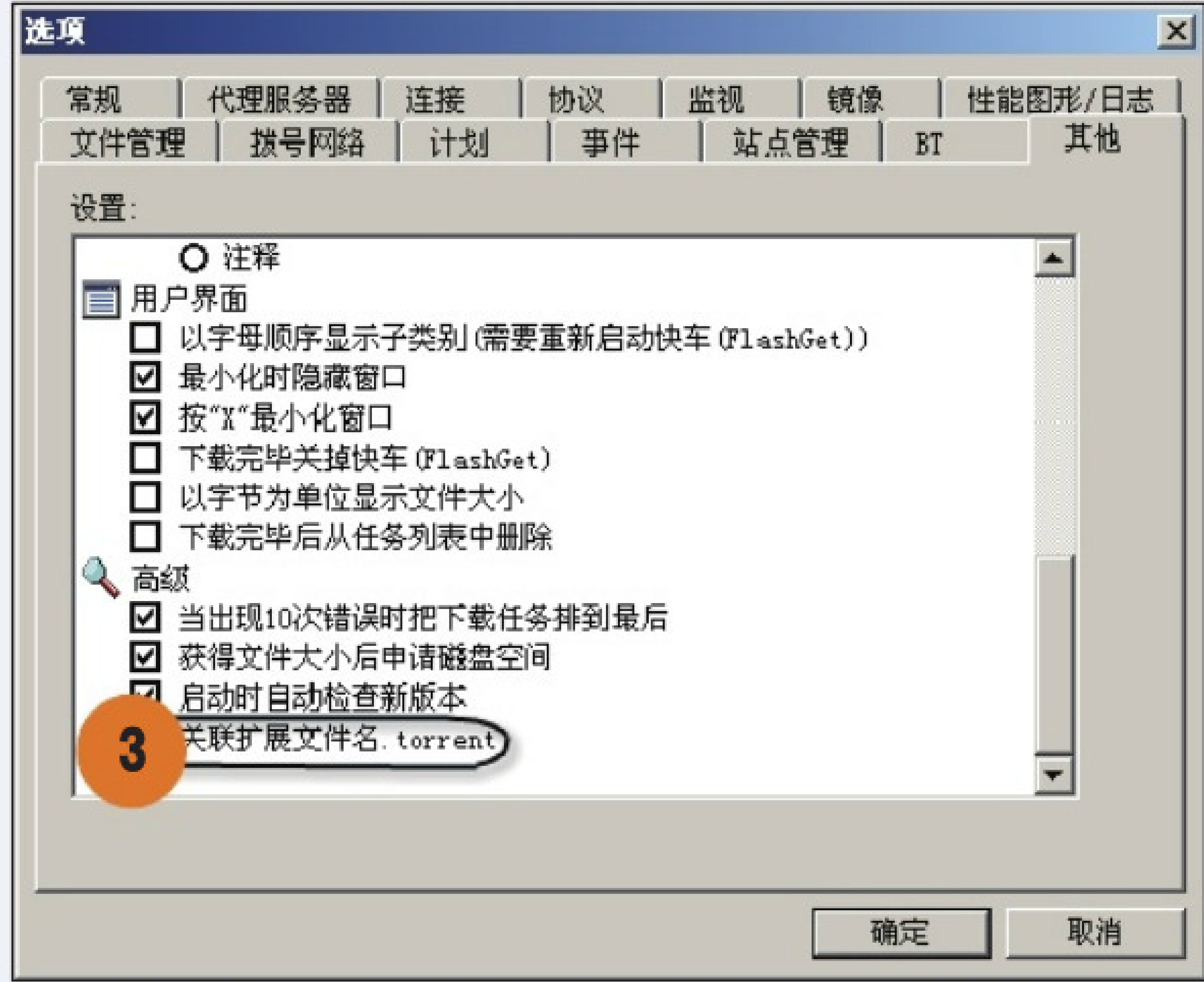
网际快车在其“选项”对话框中专门为BT增加了一个标签，执行“工具”→“选项”，单击“BT”就会看到**如图2**所示的对话框。从笔者的使用体验来看，“优化模式”这个选项对BT的速率影响非常大，但“快车”却不会自动识别上网方式，所以这里默认会是“未知网络”，你必须根据实际情况更改为“局域网”“光纤到户”或者“ADSL”；“允许使用DHT网络”这个选项也建议选中，可提高下载的成功率。需要特别关注的是有关缓存的设置，这关系到硬盘的寿命。其默认设置为最多使用100MB内存做缓存，在1GB内存渐成主流的今天，这个设置保守了点。当然，如果你没那么大容量的内存，可复选“自动根据系统的内存使用情况来最优化的磁盘缓存”，让“快车”自动决定缓存大小。

三、BT“快车”存在的几个问题

虽然用网际快车玩BT下载很通畅，但还存在几个问题。一是未集成种子制作功能，如果想发布资源该怎么办呢？难道需要借助BitComet？二是“快车”未对BT下载进行单独管理，BT下载和普通下载完全混在一起，远不如BitComet等专门BT软件那么方便。考虑到这只是个Beta版，这些问题日后应该会逐渐得到解决的。

既然“快车”还存在一些问题，有些朋友可能打算屏蔽它的BT下载功能。执行“工具”→“选项”，进入“其它”选项卡；拖拽垂直滚动条到最下方，那里有个“关联文件名.torrent”的复选，**如图3**，把它去除即可让“快车”不再BT。







读者 垭可问：我的笔记本电脑带有指纹识别器，使用起来的确很方便，为数据安全提供了可靠保障。但我有个担心和疑问，就是如果指纹识别器出现故障或我的手指出现意外该怎么办？是否意味着就不能登录到我的计算机了呢？

答：这个问题你不用担心。指纹识别实际上只是密码输入的一种替代形式，如果集成的指纹识别器出现故障，系统将会自动恢复到使用密码的状态。在启动时会要求你输入相关的开机密码，而在使用密码管理器等客户端安全软件应用程序过程中，需要输入CSS密码，因此你必须记住或保存好这些密码。

如果因为某些原因手指出现意外，导致指纹识别器无法进行匹配比对的情况是可能出现的。若出现这些情况，你需去产品技术服务部门用特殊方法旁路掉集成指纹识别器，并根据你的设置进行密码的手工输入。因此，建议你使用指纹识别器时，每只手至少注册两个手指头的数据，以免产生不必要的麻烦。



读者 封面大虾问：我有IBM T42笔记本电脑，使用中有几个疑问想请教一下专家。一是在充电过程中电量高于95%时无法进行充电，而且电池指示灯常会出现闪烁，不知是否正常？二是当我按下Fn+F3后，屏幕并未关闭；三是如何在保留隐藏分区功能的前提下重新分区？

答：第一个问题是因为你不了解IBM笔记本智能化的充电机制。为保护电池，IBM笔记本只会在电池电量低于95%（部分产品该值还能自行设定）时才会自动进行充电。在充电时，充电器会先进行快速充电，这时充电指示灯是黄色的；当充至80%时转入涓细电流慢充，这时充电指示灯变为闪动的绿色。由于采用了这些保护机制，IBM笔记本的电池寿命也是所有品牌中较长的。

按Fn+F3后可以关闭LCD显示屏，使屏幕无显示，移动鼠标或按任意键解除。但如果电源管理程序安装不正常，或者你笔记本电脑上某些设备（如Modem）的驱动程序版本太低时，会令该快捷键失效。另外，用Fn+F4可使系统进入挂起模式。要从挂起状态恢复过来，按下Fn键一秒钟以上解除（不要按其它键）。

T42使用的隐藏分区机制不同于以往产品，所以不能用PQ 8.0或Windows的安装光盘直接分区，否则很可能导致隐藏分区失效。IBM官方推荐的步骤为用WinMe的安装光盘引导到DOS下，用fdisk进行分区，这样可不损坏隐藏分区。



读者 KSd问：我的电脑主板是华擎i915GL，带有1个AGP 8×和1个PCI-E显卡插槽。最近我玩《极品飞车9》游戏，用主板自带的集成显卡显得有些卡，所以想升级一下显卡。请问我是升级PCI-E显卡还是AGP显卡好呢？另外，我在玩某3D网游时，在我进行操作后，过了半秒或1秒后才见游戏响应我的操作。请问这是什么原因？

答：实际上和硬盘类似，目前显卡的性能瓶颈也并不在其接口类型上，但是很显然，PCI-E的产品已经在市场上占有绝对的主流地位。AGP显卡已不多见，而且价格甚至会比同档次的PCI-E产品贵一些。因此，如果没有特殊原因（比如主板只有AGP插槽），就没必要再购买AGP接口的新显卡了。

至于在玩网游时出现异常，通常与网络有关，比如网络参数设置不当、路由器故障、网速太慢、登录服务器人数太多等。你可尝试换一家ISP，并尽量在非高峰时段玩。



读者 曲建问：我有一款带GPS功能的掌上电脑，外出时也经常携带着笔记本电脑。请问能否将其与本本连接，作为本本的外置GPS接收器呢？

答：这个问题不少朋友提到过，回答是肯定的。我们可以使用特定软件，让带有GPS功能的掌上电脑作为笔记本的外置GPS接收器使用。具体来说，在掌上电脑和笔记本上都要安装并执行GPSGATE这款软件，通过USB接口连接起来；然后将掌上电脑上GPSGATE的输出设置为Activesync，PC端输入设置为Activesync，待定位、同步成功后PC上即可使用掌上电脑发来的GPS信号了。

如果你的掌上电脑带有蓝牙，还可用“NMEA Relay”这款软件，经过简单设置即可让掌上电脑作为PC的蓝牙GPS接收器，实现GPS2Blue的功能。



读者 张军问：我的PPC掌上电脑在使用了一段时间后，感觉存储空间越来越小了。请问系统中的.cpl文件能否放置到SD卡上？

答：CPL控制面版文件（即.cpl文件），拷到\Windows后系统会自动辨认，并在设置（控制面版）中可看到相关的设置。但该文件并非一定要放在\Windows下才能使用。实际上，.cpl文件是由ctlpnl.exe打开，可把.cpl文件关联ctlpnl.exe，然后，我们就可把一部分不常用的CPL文件拷到Storage或ExtendedROM以节省空间。要使用这个CPL文件，只需点击“打开”即可。

具体方法就是按下面内容改写注册表：

```
[HKEY_CLASSES_ROOT\.cpl]
@="cplfile"
[HKEY_CLASSES_ROOT\cplfile]
@="cpl"
[HKEY_CLASSES_ROOT\cplfile\Shell\Open\Command]
@="ctlpnl.exe %1"
```



读者 柯小闽问：我最近升级了电脑，但仍使用升级前的老显示器。安装XP后出现黑屏——WinXP在检测显示器时出现黑屏，但并未死机，能进入系统。由于无显示，只能强行关机。而在Win98下该显示器一切正常，不知原因何在？

答：从你谈到的现象看，问题很可能是因为WinXP在识别显示器时自动使用了较高的刷新频率，而你的老显示器又无法支持所致。处理方法是进入XP的安全模式（VGA模式），然后重新设定合适的显示器类型（一定要注意设定具体的显示器类型，而不能使用默认的“即插即用显示器”）及刷新率即可。

客座专家 龚胜



问题交流

蓄势待来年
——2006年硬件数码技术与市场回顾

■晶合实验室　魔之左手、小虫、别理我、狂暴鸭

前言：平淡与精彩同在

在开始之前，让我们先回顾一下2005年底的专题中在几个重要领域里作出的预测。回顾和预测对照，会让我们对2006年IT行业产品、技术的格局有更清晰的把握。

CPU领域双雄争霸的格局依旧，Intel采用65nm工艺的Presler和CedarMill如期推出，AMD Athlon 64 FX-60和Athlon 64 ×2 5000+的上市、AM2接口的推出和DDR2的普及也没有悬念。Intel通过酷睿2平台同时发布三大平台处理器，在发热量控制、执行效率、产品售价上相对AMD处于全面优势，形势逆转速度之快是我们没有预料到的。

关于CPU发展的总体趋势，我们提出"主频概念正被淡化，越来越多的服务器技术特别是并行计算进入桌面，处理器的开发重新回到注重执行效能的理性化道路上，对用户的区分、定位也比以往更明确，而打破主频提升的瓶颈仍需时日"的论断，现在看来完全正确。处理器厂商把提升执行效能的希望寄托在并行计算上，新处理器的主频甚至有"每况愈下"的趋势。

显示器方面，CRT的进一步颓落自不待言，19英寸LCD渐成主流也在意料之中。但我们大胆预测色彩表现将成为2006年LCD发展趋势的判断则出现了少许偏差。事实表明，2006年是宽屏液晶普及年，不过随着20英寸以上宽屏显示器的增加，采用真彩面板的产品比例也在相应提高。

甩掉奔腾，Intel加速前行 工艺制约，AMD步履沉重

2006年1月9日，Intel同时发布"VIIV"和"Napa"这两个包括微处理器、芯片组与软件的平台式解决方案，标志着Intel正逐渐向市场开拓型的平台化解决方案公司演变，沿用12年的单一品牌"奔腾（Pentium）"随之淡出历史舞台。Napa平台带来的Yonah处理器（第一代酷睿）集成2块Pentium M物理运算单元，通过"智能缓存（Smart Cache）"技术动态共享二级缓存，执行效能较同频Dothan有70%以上的提升，这令支持者们看到了Intel高效能桌面双核处理器的曙光。



Yonah算是第一代酷睿处理器

通过前端总线交换二级缓存数据的桌面处理器Smithfield、Presler，被2006年7月27日发布的酷睿2处理器彻底淘汰，后者同时囊括台式机（Conroe）、笔记本（Merom）和工作站（Woodcrest）三大平台。凭借Conroe的出色表现，Intel在桌面双核市场上打了一个漂亮的翻身仗，执行效能、发热量控制和售价上均领先于AMD相应处理器。双核处理器成功普及之后，四核技术成为新的热点。Intel乘胜追击，在11月2日发布了代号为"Kentsfield"的酷睿2四核处理器。



酷睿2处理器迅速成为桌面处理器的主流


代号为"Kentsfield"的酷睿2四核处理器在明年的市场中会有怎样的表现呢？

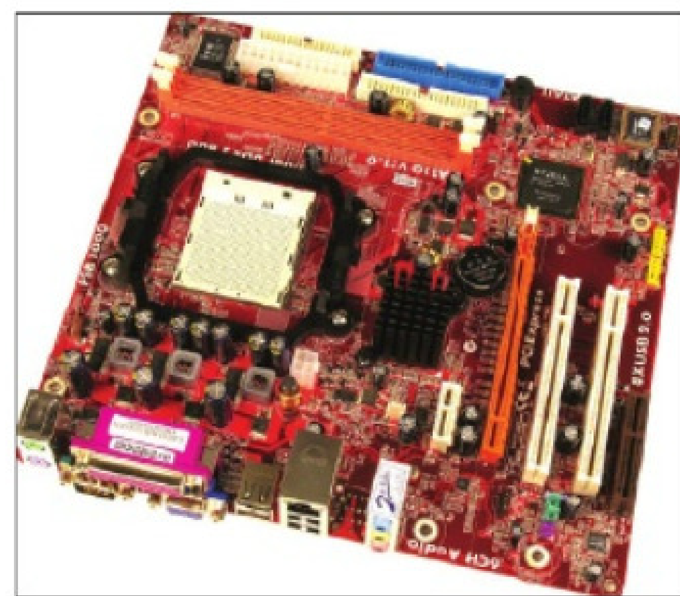
由于没有强有力的产品应对Intel的酷睿2处理器，AMD在2006年下半年的竞争中都处于被动。2006年7月24日，AMD以42亿美元现金加5700万AMD普通股的形式收购ATI的全部股票，完成了对ATI的收购。"AA联合"时间正好卡在酷睿2上市之前，可谓未雨绸缪。Intel被迫和NVIDIA闪电结盟，以获得高端游戏平台的双显卡技术授权。但在高端产品上，AMD只推出了一款Athlon 64 FX-62仓促应战，还被迫将Socket 939接口升级到AM2以支持渐成主流的DDR2内存。

在四核技术方面，AMD在11月17日发布了"Quad FX"四核系统。初期包括FX-70、FX-72、FX-74三款产品，主频分别为2.6GHz、2.8GHz、3.0GHz。Quad FX和Intel的四核技术有所区别，它必须成对出售和使用。也就是说，Quad FX处理器仍是双核封装，但通过成对使用来实现4个以上线程的运算。更令人失望的是Quad FX采用的是Socket F封装，制造工艺仍维持在90nm，而且只有最终版的Windows Vista才能利用第二个双内核芯片的处理能力。至于大家翘首以待的Barcelona处理器，AMD目前的消息是该产品大概会在2007年第二季度上市，届时AMD的处理器制造工艺也将升级到65nm。

总的来看，Intel和AMD的处理器之争在2006年里出现了新的局面。Intel在桌面和移动平台上占优，而AMD则在其专注的工作站和服务器领域方面取得进展。但从长远的角度来看，AMD如不能克服产能和工艺的缺陷，其架构方面的优势将会进一步丧失。

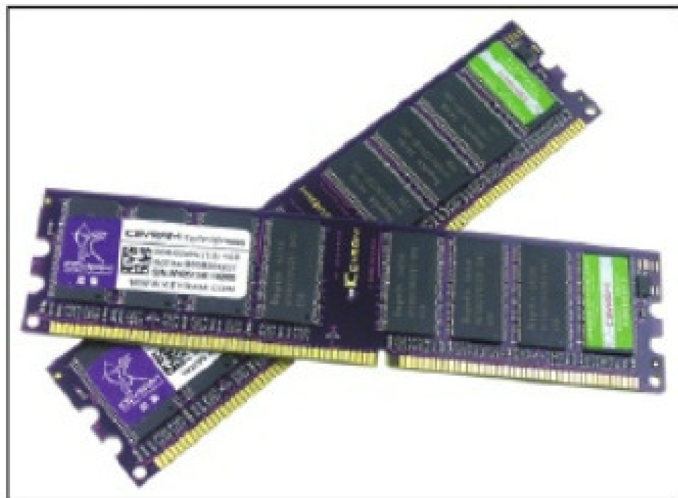
主板和内存的留恋与淘汰

和往年不同，由于AM2处理器的特殊之处，2006年的内存市场出现了和主板/芯片组完全不同的态势。在K8T890、945芯片组等老产品被尽数保留，继


支持AM2处理器的C51芯片组低端主板

续为AM2和酷睿2处理器提供安家之所的同时，内存市场的格局却发生了巨大的变化。

2006年，曾经和SDRAM、DDR2 533等内存共存、竞争、发展了5年的DDR内存规格，随着AM2接口处理器的推出被迅速抛弃了，而同时也带走了为Intel撑起新内存时代的DDR2 533内存。相信2007年初，Socket 754/939接口的Athlon 64会逐渐停产和停止在零售市场的销售，DDR内存的寿命也就正式结束了。至于DDR2 533，虽然单核酷睿也许完全可以使用它，但从目前内存价格趋势看，用户完全可以直接选用价格非常接近的DDR2 667，甚至是价格降低后的DDR2 800。


DDR400内存被迅速淘汰

尽管AM2处理器和酷睿2继续带动着芯片组的更新，NVIDIA的nForce 5、Intel的i965/975、SiS671 FX+SiS968、AMD 690G等芯片组纷纷借风推出，但由于AM2处理器核心变化不大，而酷睿2则在与外部的通讯方面作了精心的设计，所以新处理器都可以继续使用旧芯片组。唯一需要做的，就是重新设计一下CPU插槽的针脚定义（AM2）或者更换VRM 11供电模块（酷睿2）。由于旧芯片组在价格上的优势，大量的用户选择了这些旧瓶装新酒的方式。当然也有一些别的原因，例如与i965/975搭配ICH8南桥芯片时将不会提供并行ATA(IDE)接口，对于目前光驱产品还普遍采用IDE接口，并且IDE硬盘保有量巨大的内地市场来说，是很难接受的。

显卡效率从哪里来？——从优化设计到优化API

在2006年初的时候，随着又一次显卡的升级，管线数量惊人的RADEON X1900 XTX为我们带来的是更强大的图像处理能力。但GeForce 7900 GTX却带给我们真正的惊喜，因为我们第一次看到了功率和发热量较前任降低的旗舰产品。GeForce 7900 GTX尽管采用了庞大的散热器，但从其散热片密度、风扇转速以及实际温度看，这个设计似乎只是为了表明其高贵身份而非是必需的配置。GeForce 7900 GT以下所有的GeForce 7系列显卡，都更换上了GeForce 4时代的小型散热器，让整个显卡市场的风格都为之一变。由于设计优秀、成本降低，GeForce 7系列在2006年的市场上可谓春风得意，而且通过价格战不断地压制着ATI的中端产品。而这一市场恰好玩家最为关注，特别是GeForce 7300 GT，几乎是2006年中端高性价比显卡的代名词。

相对来讲，ATI在2006年就比较郁闷。它爆出的最大新闻与强劲的R580无关，与屈尊参与中端竞争的RADEON X1600 Pro无关，与有起色的芯片组业务……大概算是有点关系，那就是ATI被AMD的收购案。尽管很多人认为AMD收购ATI主要是看上了它的芯片组业务，但这似乎更是VIA、SiS等公司的长项，而且南桥芯片作为ATI老大难问题，恰好也曾经制约了AMD自家芯片组的使用，AMD北桥+VIA南桥的搭配方式让人至今还记忆犹新。笔者认为ATI芯片设计能力应该是AMD更加看中的，不过对PC市场总是很有主见的AMD很可能抱有更大的野心。例如推出整合显示单元的处理器，借此改变游戏PC的定义，或者干脆进入和改变游戏机硬件市场。让人非常不解的是，直到2006年底，ATI和AMD的整合实际上并未真正开始。ATI的R600仍在积极准备中，除了Intel着急地收回了授权，AMD修改了芯片组名称避免尴尬，似乎一切都没有发生过。


在2006年无限风光的GeForce 7300 GT系列显卡



GeForce 8800 GTX成为第一块正式支持DirectX 10的显卡

DirectX 10显示芯片的推出，则是2006年底的一个小热点。统一渲染架构、几何渲染器等DirectX 10新规则，让显示芯片的任务从图像处理器转向了图像中心。因为它拥有了自主生成、处理、删除图像的功能，理论上讲可以独立完成相当部分的图像图形处理而不需要CPU的参与。

向CRT说拜拜，液晶显示器走进更广阔视野

2006年，很多配件都有自己的热点，而对显示器来说，热点无疑就是宽屏大尺寸LCD。从年初的19英寸、20英寸到年底的22英寸甚至24英寸宽屏显示器，大尺寸加宽屏幕就是抓住用户眼球的法宝。以前的噱头，例如对比度、亮度、响应时间、色彩数、面板类型一类的，都统统靠后站。

显示器的宽屏化浪潮首先是应用的需求。随着高清视频逐渐走入人们的生活，16：9和16：10的显示设备开始受到人们的关注，而关于宽屏更加适合人类视角的说法，也让越来越多的游戏开始提供16：10的设置。对显示器要求最高的影音爱好者和玩家，正是领导显示器消费潮流的主要力量之一。


17英寸LCD迅速成为低端产品

我们曾经提到过，19英寸宽屏显示器的1440×900分辨

率其实并非很好的选择，在宽屏的重要应用——高清视频观赏中，它的分辨率与720P和1080i规范都有较大的距离。相对而言，20英寸和22英寸宽屏LCD的1680×1050就要好一些，至少在上下界方面非常接近规范，但它们却在宽度上明显低于1080i所要求的1920像素。因此，对于重视影音效果的用户而言，目前的主流LCD并不是很好的选择。而在2006年底，面向消费市场的24英寸宽屏显示器也已出现，1920×1200分辨率让它在高清视频的播放方面拥有绝对的优势。

2006年，CRT开始从最后坚守的市场——学生攒机市场全面溃退。笔记本和LCD的两面夹击让17英寸CRT难以招架，而19英寸以及更大尺寸的CRT显示器，又因为重量和价格问题，难以下探到这一市场。因此，如今的显示器市场，已经是LCD一家的天下。2006年对CRT来说是不幸的一年，悲惨的落幕。



CRT显示器的市场急剧萎缩

平稳的发展，咋舌的新闻——存储设备

希捷在并购迈拓之后，稳坐硬盘生产厂商老大的位置，市场占有率与销售额也节节攀升，与日立、西部数据、三星的竞争日趋白热化。作为电脑中的传统配件，硬盘在2006年中依旧保持着迟缓的发展态度，从技术层面上来说，并没发生较多的改变。磁盘内部传输率始终难以有质的飞跃，众厂商无一例外地均在缓存与容量上大做文章。垂直记录技术的投产，使硬盘在单碟容量上有所提升，而功耗与噪声则被控制在一个合理的范围之内；笔记本电脑市场由此受益非浅，而台式机电脑依旧维持着接口的新老替换工作。从未来主板的接口发展方向来看，IDE必然会随着时间的推移而淡出人们的视野，SATA技术则面临着新标准之争。


采用垂直记录技术的笔记本硬盘

光存储方面，DVD光驱与DVD刻录机的价格在持续走低。普通消费者可以随意选购心仪的产品，虽有18×DVD高速刻录机的发布，但缺少盘片的支持使其在市场中的反响并不良好。而拥有海量存储的蓝光刻录机，由于近于天价的上市价格，使得它离进入日常应用还有很长的路要走；众厂商发布相关产品标志性的意义大于其本身，现今也只能出现在媒体评测和某些特殊领域。不过伴随着技术的发展与用户对存储设备的需求，蓝光刻录进入百姓家只会是时间问题，就如同当年DVD的发展一样。



蓝光刻录机的普及速度某种程度上将取决于其降价的速度

最常见的CF、SD、MMC等闪存卡，在方寸之间为便携设备提供了大容量的存储功能。2006年除在读写速度与容量上进行扩充外，价格也在逐步调整中。除索尼自家的记忆棒系列不具备亲和力之外，其他产品依旧维持着性价比这一合理的平衡点。虽有报道称因三星转产，使得较多SD卡成为问题产品，中国市场是其抛售的重灾区，成为2006年为数不多的重头新闻。但具体的数量与解决办法自今没得到厂商的回应，是否为我国不健全的行业法规敲响了警钟，还要等待事态的进一步发展。

品牌台式机和笔记本市场——平静和井喷，跨越发展？

随着电脑市场、电脑应用、电脑用户的发展和成熟，内地的电脑市场尽管仍然保持着DIY电脑的高占有率，但随着数字办公和数字家庭的逐渐兴起，品牌机的占有率在不断上升。由于品牌机更加强调应用性能，因此具有强大研发能力的五大品牌在市场上不断地攻城掠地，而一些实际上仅仅提供了攒机服务和基本应用服务的地方品牌、小品牌电脑厂商却在2006年被加速淘汰。在内地市场中，为了增强品牌机的竞争力，特别是和国外品牌的竞争能力，国产品牌电脑中宽屏大尺寸LCD、蓝光刻录机、无线网络等先进技术和设备，逐渐得到了而且在配置方面摆脱了仅注重CPU性能的老路；外观更加时尚和实用，显卡声卡等配置也更加合理，这点在我们2006年度的品牌机横评中就可看出。


家用品牌台式机的设计更加实用

相对于整机市场的平稳上升，2005年就已初露端倪的笔记本销售大增更加明显，其增长趋势只能用“井喷”来形容。当然，这一现象与前些年内地市场的畸形发展有一定关系，笔记本的市场占有率远远落后于海外市场。当然，这一情况的最重要诱因还是LCD、处理器和内存等价格下降导致笔记本平均售价的持



索尼也开始在中低端笔记本市场发力

续大幅下跌。

相对而言，2006年的笔记本价格下降更为真实，很少出现采用台式机配件来降低成本的情况。例如在我们2006年第20期的《我们都是穷学生——高性价比硬件产品导购》一文中，可以很明显地看到那些6000～7000元的笔记本产品，其配置已相当不错，只是未采用最新技术造成其卖点有限而已。到2006年底，内地采用了双核酷睿处理器的主流笔记本价格为8000～10 000元，还有逐渐下降的趋势；而且以往被认为属于高贵品牌的Sony等厂商，也已经逐渐降低了身价，开始关注万元甚至是8000元以下的市场。

输入设备——一块波澜不惊的市场

不可否认的是，在外设市场中罗技公司已难有敌手，无论在新品的发布速度还是产品技术的革新上，很难找出与其相较的厂商来。得益于电子竞技的蓬勃发展，针对游戏开发的外设产品日益增多，也可说达到了让人眼花缭乱的地步。只要有心，便可寻找到一款适合自己的产品。


罗技25周年“革命”鼠标

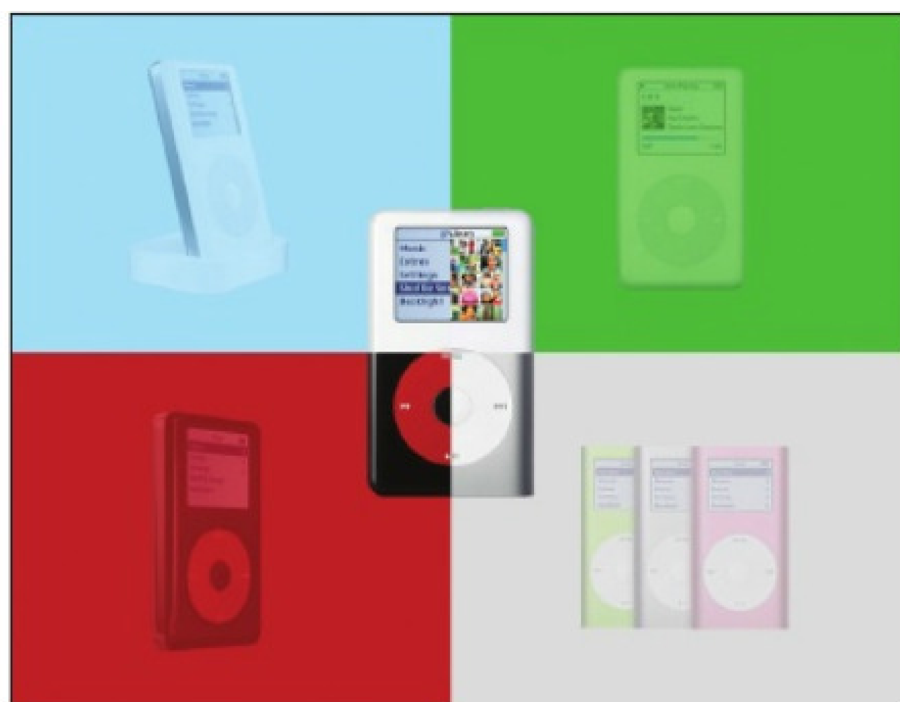
根据发展角度与产品的功能，外设产品可以简单地划分为成办公与游戏应用。家用、办公系列产品讲究的是按键的多功能与舒适、快捷的操作性，可与常用的软件建立对应按键，提高使用效率。而游戏产品则具有超高的技术指标与精准的定位，符合游戏内快捷键的布局和具有用户自定义记录等多种专为游戏而生的功能。这方面罗技公司的优势依然明显，而北通则继续在中低端市场中巩固着自己的地位。国内虽有诸多IT厂商将自身产品线扩展到外设领域，但缺乏新意的设计与技术核心，是无法通过价格来弥补以达到与国际市场接轨目的的。


明年我们也许会用这样的输入设备

除文字输入外，图形是另一个重要的输入方式。无论是个人用户还是企业级用户，对其均有着较大的需求。扫描仪的市场门槛并不高，但关键技术却始终把持在少数厂商的手中，造成了市场中低端品牌混乱、中高端由几个大厂说了算的局面。对于家庭娱乐用户来说，低端产品在功能与实际应用方面已足可满足需求，在选购过程中应将重点放在品牌的售后与技术支持上。对于输入设备来说，2006年是平淡的一年。

个人多媒体播放设备——无序的市场与难产的标准

追逐时尚的年轻人对MP3总是有着难以割舍的情怀，在聆听音乐之时，MP3也成为他们身上闪亮的点缀之物。据有关报告显示，2006年苹果公司的iPod系列MP3产品稳居全球销量之首，这与苹果自身出色的工业设计密不可分。在产品的发展方向上，经历了多功能、靓丽的外形、屏幕的变革之后，迎来的便是消费者们挑剔的耳朵，音质的好坏逐渐成为评价产品好坏的重要因素。而国内某些厂商的发展路线似乎进入了一个误区，在追求多功能、性价比的同时，却遗忘了MP3诞生的初衷。手工作坊式的杂牌产品，将本缺乏相应规范的市场搅得更加混乱，最后吃亏的却往往是消费者。如何规范市场，如何让本土品牌茁壮成长，任重而道远！


“干掉iPod”的口号喊了多年，至少在2006年依然是“不可能完成的任务”

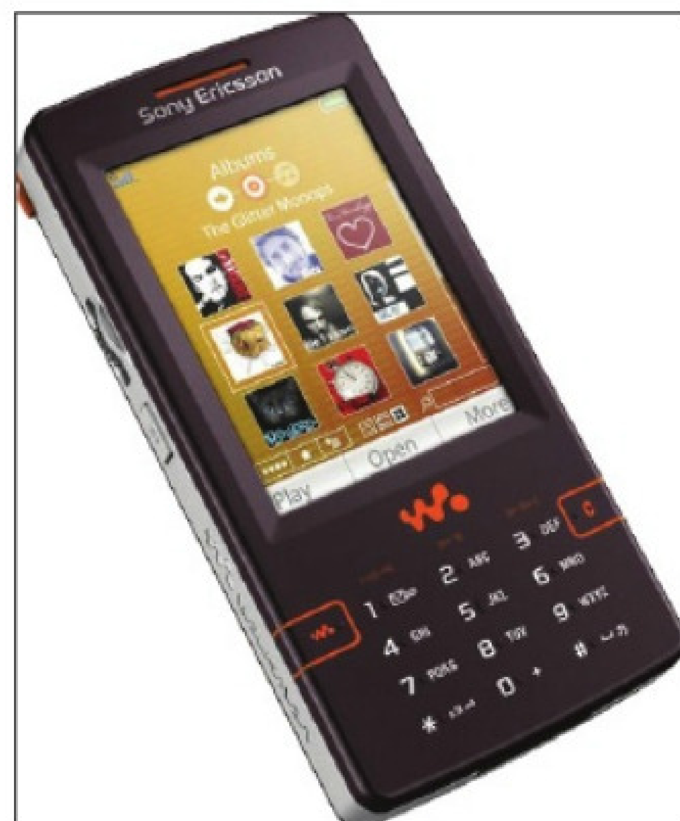
缺乏标准造成了今天MP3市场的混乱格局，而这一幕又在MP4便携多媒体设备上再度上演。本应谋划中国PMP标准的会议成为各厂商之间赤裸裸的利益之争，大家都想将自己的技术扩大为行业标准，使我国PMP标准的制定再度流产。受于版权的限制，MP4在与MP3的市场争夺战中始终落于下风，不过作为便携式多媒体设备，它也具有MP3无法比拟的特点。随着用户认知度的提升，MP4与MP3开始走向两条平行的路线，逐步向着对方无法涉及的领域发展。但MP4的电池寿命、体积、重量以及影片来源等问题，还没较为明朗的解决办法；惨淡的销售业绩也说明了对于昂贵的MP4，国内用户更加倾向于购买功能单一的MP3。



MP4播放器行业标准难产，可能为2007年的市场争夺埋下隐患

智能？音乐？拍电影？无所不能的手机

与生活越来越密不可分的通讯产品——手机，在用户祈求功能的呼声之下与厂商为自身产品增加更多卖点的时候，将它逐渐演变成一个掌上多功能设备。定位于商务人士的智能手机，具有较多的实用功能与较为开放的平台，在保证基本通讯功能之外，还提供了便捷的办公手段；而为时尚一族量身打造的音乐手机，正逐渐成为市场主流。2006年诸多此类手机的发布，很好说明了市场的需求与厂商的动态。从主



索尼爱立信W958C是2006年音乐手机市场中的又一枚重磅炸弹


第一部手机电影的诞生让N91成为手机发展史中的新路标

流的通过闪存卡扩充容量、内置播放器聆听音乐的手机，到内部固化大容量闪存颗粒（如索尼爱立信W958C）与内置微硬盘（如诺基亚N91）的产品，可以看出音乐手机仍然超脱不出MP3的存储范畴。功能虽然增多，但音质还无法与正统的MP3相较，也是很多较为挑剔的用户对其嗤之以鼻的原因所在。

在拥有了MP3功能之后，拍照似乎成为中高端产品的标配，即便是低端手机也会有所涉及，像素分辨率从30～320万不等。虽为随意记录生活点滴提供了便利，但也将个人隐私问题的保护与行为道德提升到了一个新的高度。

2006上半年过得较为平静，整个手机市场依然是被国外品牌占据了大半江山。但凭着多普达、明基等国产品牌的快速崛起，不少国外品牌也意识到了危机，所以其机型价格也比以往厚道了不少。特别是多普达这位慢慢攀升的新秀，已经蚕食了不小的智能手机份额，智能手机是2006年的主流。尽管是如此的平静，但仍改变不了弱肉强食的市场规律。所以手机制造商不断地重复其“机海战术”来保证自身的市场销量份额，保证其领先地位。单国际品牌就有20多个，再加上国产品牌，其新品多如牛毛。当然，其中也有不少的经典机型脱颖而出，成为大家追捧的对象，但仍旧主要集中在几大主流品牌的身上。


多普达的自有品牌在智能手机市场的高速增长令人惊讶

据美国IDC测算，2006年全球手机市场将增长5%，这将进一步拉动我国手机产品出口的增长。同时，通讯新技术的应用，将手机应用的内容不断丰富，会吸引更多的手机用户。2006年国内新增移动用户继续保持了4800万户左右的水平。随着手机品种不断增多、功能进一步增强以及价格不断下降，手机更新率创造了新高，由2005年的约35%提高到了45%左右。

音频设备——暗潮涌动

PC音频方面，在经历了2005年X-Fi热潮以后，市场重归平静。市场格局依然没有大的变化，扛着易用性大旗创新推出无数版本的Live/Audigy/Audigy2，X-Fi的普及似乎不是它所关心的。另一个重量级“人物”Terratec德国坦克，则目标明确地把自己的定位放在“专业”声卡上（虽然我们也能见到许多Aureon系列低端产品）。这一概念显然获得了相当多的中国用户的肯定，无论是确实需要还是跟风，Terratec的产品的确卖得比较火。国内厂商乐之邦（DIYEDEN）在2006年倒是颇有建树，当年年初发布的轩辕2496成为很多评测室的标准配置，作为一款“音乐性”很强的产品，它非常适合用来测试书架箱或者专心听音乐。另一家国内厂商岛谷今年将不少精力放在国外市场，最新的黑金3系列声卡在国内上市相对比较低调。


乐之邦生产的轩辕2496

2006年的多媒体音箱领域则迎来了移动风暴，首当其冲的自然是售价高达3600元的iPod HiFi，一旦沾染上苹果，人气指数就像年初的石油价格一样直线飙升。当然，iPod HiFi的确相当出众，无论是外观还是音质，都是同类产品中的翘楚。移动音箱的概念既已推出，跟进的厂商自然不在少数。漫步者、三诺、轻骑兵、创新……绝大多数国内厂商都推出了相应产品，在我们2006年新品栏目中读者可以找到不少。传统2.0和X.1音箱，则陷入炒冷饭的尴尬，新品虽多，亮点却少，这里就不再赘述了。


iPod HiFi过高的价格影响了市场表现

数码相机选DC还是DSLR？这是个问题

2006年数码影音领域最大的新闻，莫过于柯尼卡美能达放弃影像业务以及索尼的强势介入，家电巨头终于有机会把触角伸到利润丰厚的数码单镜头反射相机（DSLR）领域了。看来掌握核心部件技术（CCD/CMOS、镜头、机身制造）才是当前的核心竞争。佳能和索尼无疑占有先机，未来战况如何，估计也要看这两家脸色。考虑到索尼的铺货情况以及其他品牌（尼康、宾得……）对索尼的依赖性，三强（CNS）鼎立的局面会逐渐出现，其他厂商的边缘化可能会比较明显。

数码单反的强势增长是2006年的显著特征。全球市场第三季度数码相机（DC/DSLR）出货同比增长近20%，而其中数码单反则高达40%；年度新机不断，佳能30D/400D，尼康D80/D40，宾得K100d/K10d，奥林巴斯

E400（已确定不在中国发售）……作为利润增长点的低端产品异常丰富。价格方面，更是“惊爆”不断。以D40为例，其套机价格仅为4600元左右，跌至4000元左右也只是时间问题。这是一个让所有高端消费类数码相机瞠目结舌的价格，同时也给消费者一个两难选择。



EOS 400D的登场让佳能在数码单反市场中的优势更加明显

当然，DSLR的热潮并不妨碍DC的发展，体积/质量、易用性依然是DC的天下。以往高高在上的卡片机一旦跌落神坛，就如芝麻般洒落在各大电子市场的柜台。新机一个接一个，花样不断翻新，新技术不断下放。感觉疲惫的不仅是厂商的设计生产部门，还有消费者的双腿，以至于亲朋好友在向我咨询的时候，我干脆一概以“不懂”打发。否则一个个地介绍，月手机费势必突破千元，还不如直接买部DC送人更讨好。

值得一提的是，国产DC厂商的成长有目共睹。其历程伴随着眼泪和成功，很多品牌消失了，也有坚持到底的，如爱国者，我们很难用传统的经济统计去衡量它们是否盈利或者亏损。核心技术的缺乏并非一家之过，而是整体大环境的原因，我们不愿对它们进行苛刻的品评，只能送它们一句话“加油！兄弟。”



图24 索尼的T系列几乎成为卡片式相机的代名词，T10无疑是其中的经典产品

总结

2005年12月中旬，NVIDIA以5200万美元收购宇力电子（ULi），整个并购在2006年5月前完成，此举对依赖ULi南桥芯片的ATI来说是个严重的打击。2006年1月19日，柯尼卡美能达宣布退出影像市场，其光学仪器部门被索尼收购，影像部门则由诺日士接管。5月18日，希捷和迈拓宣布双方股东批准希捷以19亿美元股票置换方式收购迈拓；5月22日，迈拓股票在纽约证券交易所停止挂牌，成立于1982年的迈拓公司成为历史。7月24日，AMD以42亿美元现金加上5700万AMD普通股，收购ATI全部流通普通股，成为掌握覆盖处理器、芯片组、显示芯片的完整产业链的厂商。8月8日，全球两大主板厂商华硕、技嘉宣布成立合资公司，新公司的资本额达80亿新台币，技嘉持股51%、华硕持股49%。

IT大厂间的合并、收购是2006年IT行业中令人瞩目的趋势，成为改变芯片组、存储、显示芯片市场版图的里程碑事件，并产生连锁反应。以NVIDIA收购宇力电子为例，缺少ULi超级南桥支持的ATI在芯片组市场上处境艰难，成为被AMD收购的导火索。而ATI被收购则对Intel产生了巨大影响，因为Intel高端平台只支持ATI的Crossfire双显卡系统。因此，Intel必须收回对ATI的平台授权，转向与NVIDIA合作以取得SLI授权。合并、收购带来的影响在2007年中将会更加明显，Intel和NVIDIA的下一步动作值得期待。

酷睿2平台的发布，使Intel重新回到注重执行效能和每瓦功耗的“正路”上。借鉴了Pentium M和酷睿优秀设计的酷睿2横跨台式机、笔记本和工作站三大平台，在双核市场的角力中大获全胜。Intel和AMD在第四季度先后发布4核系统，在2007年中两大处理器厂商又将上演一场精彩的4核争霸战。从目前的情况看，Intel仍占先手。

与MP3、MP4平淡度过2006年不同的是，数码相机市场的争夺战可用如火如荼来形容。一个明显的趋势是入门级数码单反相机的价格持续走低，同比市场占有率大幅增长。2006年11月发布的D40套机价格为4600元左右，这让不少计划购买高端DC的用户面临选择难题。千万像素、机身防抖、硬件除尘技术在入门级数码单反中普遍应用，卡片式相机成为消费级DC的主力，像素维持在600～800万，一些高端产品已突破千万像素。

显示系统方面，由于HDTV应用的普及，在面板切割上较传统4：3比例更经济的16：10宽屏LCD大行其道，响应时间指标不再像过去几年那样引人注目，对LCD厂商和用户来说都是好事一件。20英寸以上的宽屏LCD将成为2007年的热点，但支持Full HD规格的产品要降到5000元以内还需时日。RADEON X1900 XTX、GeForce 7900 GTX代表了ATI、NVIDIA两家显卡大厂的最强实力，但市场上实际关注度并不高。NVIDIA的GeForce 7300系列显卡凭借优秀的设计和合理的价格，成为销量最大的高性价比产品；相形之下，ATI在中低端市场上的表现比较沉闷。

尽管有希捷并购迈拓的大手笔，桌面存储领域却相对平静，垂直记录技术的应用让笔记本系统的存储空间轻易扩展到120GB以上。由于Intel、AMD平台全面转向DDR2，使其迅速普及并拉开和DDR的差价，1GB基本上成为新装机的“标配”，DDR2 800以上的高速内存逐渐向主流靠拢。SD卡已成为数码存储卡的绝对主流，1GB名牌SD卡年末售价已不到200元。由于利润空间过于微薄，中国内地市场甚至成为问题SD卡抛售的重灾区。蓝光、HD DVD光存储产品在2006年先后上市，但高昂的售价阻碍了它们的普及；对于个人用户来说，售价空前低廉的DVD光存储产品才是最实惠的选择。





头牌新闻

五年一剑——微软发布Windows Vista操作系统

■ 本刊记者 龙猫

这一次，微软终于信守了“将在2006年11月正式推出Vista”这一承诺。

2006年11月的最后一天，微软公司在中国北京、日本东京、英国伦敦、法国巴黎、德国慕尼黑、加拿大多伦多和美国纽约等城市宣布面向全球同期发布这款跳票不断，被其称为“Windows历史上最重要一次升级”的操作系统，同时发布的还包括2007 Microsoft Office System和Exchange Server 2007两款重要的软件产品，这3款产品被微软统称为“三大商务引擎”。这是微软继10多年前联合发布Windows 95和Microsoft Office 95之后，首次全球同期发布多款微软旗舰产品。微软公司首席运营官凯文·特纳（Kevin Turner）专程赶赴北京，参加了在中国大饭店举行的“迎接新纪元”微软商务引擎启动大会，并同微软资深副总裁兼微软中国研发集团总裁张亚勤博士、信息产业部电子信息产品管理司副司长陈英、麦肯锡公司全球资深董事兼大中华区总裁高安德、联想集团高级副总裁兼大中国区总裁陈绍鹏，以及包括英特尔在内的多家业界知名厂商、企业用户、合作伙伴在内的近千名现场来宾一同见证了这一时刻。

凯文·特纳在会后接受记者采访时透露了微软公司未来业务发展的四大支柱，即：1.客户端软件，如Windows和Office等；2.服务器端产品，如Exchange Server等；3.娱乐设备，如Xbox等；4.针对软件提供的服务，其中由此次发布的三大产品所构成的1和2占据了大部分销售额。凯文·特纳表示，微软之所以选择将3款产品同时发布，主要是因为这3款产品具有相同的开发周期，完成时间也十分接近。而将中国作为全球同期发布的重要一站，表现出微软公司对中国市场有很高的重视程度。他说，在Vista中，有超过100个功能来自微软公司的中国开发团队，其中既有Made in China，也有Made for China，在入选的十大最酷功能中就有3个是中国团队开发的。Office中由中国开发团队完成的功能包括英语助手、中文书法及字帖、科学图形编辑模版模版（Visio 2007）、Outlook移动服务，维吾尔语、藏语、蒙古语、彝语等少数民族语言功能，以及特别为东亚地区开发的电子审批流程等，中国对于微软的重要程度不言自明。

微软中国公司Windows客户端产品部总监韦青则告诉记者，此次发布活动主要针对商业用户，面向个人用户的Vista版本将于2007年1月发布，而包括零售和OEM版本在内的Vista都将于2007年1月30日正式交付用户。在谈到Vista的定价问题时，韦青表示，目前Vista尚未最终定价，其价格将由价值来决定，但有一点可以肯定，中国市场的定价将是全球最低的。



微软公司首席运营官凯文·特纳（中）、微软资深副总裁兼微软中国研发集团总裁张亚勤（右）和信息产业部电子信息产品管理司副司长陈英共同启动发布仪式



软件圈

银河麒麟操作系统

2006年12月4日，中国科学技术部向媒体发布信息说，中国科研人员经过4年多攻关与创新，先后突破一系列核心技术，研制成功目前中国通过认证的安全等级最高、拥有自主知识产权的操作系统——“银河麒麟”服务器操作系统。该操作系统当天在北京通过专家验收，它是国家“八六三”计划软件重大专项课题，由国防科技大学牵头承担。专家称，该系统研制成功，是中国“八六三”计划一项重大成果。“银河麒麟”操作系统由中国自主研发的基本内核层和基于FreeBSD（一种Unix操作系统）改造的系统服务层组成，是一个拥有层次式内核、安全等级达到结构化保护级、能支持多种微处理器和多种计算机体系结构。目前，国防科技大学已与联想集团等签署“银河麒麟”操作系统的产业化合作协议，成功应用于金融、政府、教育、证券等领域，并已在国防领域相关信息系统中得到成功应用。

赛门铁克给Vista当保安

2006年12月5日，赛门铁克公司宣布推出支持即将上市的Windows Vista操作系统的两款安全产品：诺顿网络安全特警2007和诺顿防病毒软件2007的公测版。现在，通过使用这些安全工具，早期采用Vista的消费者将可前瞻性地保护其个人电脑避免受到众多在线威胁的攻击，如间谍软件、病毒、蠕虫、黑客、钓鱼网站和犯罪软件等，同时还可最大限度地提高系统的安全性、性能和易用性。使用Microsoft Vista操作系统测试版的用户，可到http://www.symantec.com/home_homeoffice/publicbeta/index.jsp下载支持Vista的诺顿网络安全特警2007和诺顿防病毒软件2007的测试版。





硬件店

冤家携手：朗科索尼和解

近日，朗科公司宣布，该公司与索尼公司已就“2004年7月朗科针对索尼提起的专利侵权诉讼”达成庭上和解。2004年7月，朗科公司以其“用于数据处理系统的快闪电子式外存储方法及其装置”（专利号:ZL 99117225.6）的发明专利被侵权为由，将索尼（无锡子公司）推上了被告席，由于这是国内企业首次状告国际巨头专利侵权，故而引起业界高度关注。在随后的两年多时间里，此案一直没有明显进展，直至此次突然宣布和解。据称，朗科与索尼已同意友好解决彼此之间的法律纠纷，并转而“着眼于未来的业务拓展”。在和解协议生效后，朗科公司撤回该民事诉讼，索尼公司则同意从朗科公司购买USB闪存盘产品。

“精睿商务”笔记本

2006年11月23日，华硕电脑在北京发布了“精睿商务”整体理念及其策略架构，以四大系列、9款商用笔记本的阵容，迎接岁末行业采购高峰。华硕新发布的商用笔记本分为四大产品线：配置豪华、用料考究的尊贵商务系列为商务精英定做，以V1、V2、V6代表；移动商务系列以S6、Pro72为代表；全能商务系列着眼于更高效的办公，以Pro21、Pro80为代表；手写商务系列效力于极度自由与从容，以R1、R2为代表。其中，R2是全球首款内嵌GPS导航系统的7英寸超便携手写笔记本，而拥有可180度旋转的、13.3英寸手写屏幕的R1则是一款平板电脑。



戴尔捐资助学

2006年11月28日，戴尔中国在厦门举行捐赠仪式，宣布戴尔在厦门的一系列回馈社区的捐赠计划和项目，包括与厦门教育基金会合作在厦门市集美职业技术学校设立“戴尔电脑教室”，向厦门市科技馆捐建“戴尔科技展区”和旨在帮助在厦外来员工子弟学习知识技能、落户厦门市外来员工子弟学校的“戴尔学习中心”，3项捐赠共计捐资近100万元。这些捐资助学的活动再次体现了戴尔植根厦门，回馈社区的一贯承诺。厦门市副市长叶重耕、厦门教育基金会主任王榕、戴尔亚太及日本区总裁史蒂夫·菲利斯、三家受捐方的代表以及其他相关政府官员和戴尔公司高层参加了捐助仪式。

天价高端内存

近日，由伟仕电脑公司代理的美国博帝内存（Patriot Memory）推出定位高端市场的产品战斧PDC22G8500ELK。战斧PDC22G8500ELK采用1GB×2的双通道包装，规格为PC2-8500，内存颗粒经过严格筛选，并以BGA封装，表面仍然采用博帝内存特有的铝制拉丝整体式黑色散热片，可起到屏蔽掉部分电磁辐射的作用，且利于散热。该内存标称频率为1066MHz，默认电压2.3v。市场参考价：4480元。





睿对话

专业显卡将代替游戏显卡成为市场趋势

——丽台科技事业处总经理周世伟

■ 本刊记者 龙猫

“你看以往只能在专业级图形工作站上实现的显示效果，在今天的GeForce显卡不是都很轻松地实现了？因此不难预料，在未来的两三年内，采用Quadro等专业图形处理芯片的显卡将很可能代替游戏显卡，成为市场的发展趋势”，2006年12月5日，丽台科技股份有限公司事业处总经理周世伟在该公司举办的丽台NVIDIA Quadro Plex 1000视觉运算工作站系统发布会上向记者表示。此次丽台科技在北京举办新闻发布会，宣布推出功能强大的丽台NVIDIA Quadro Plex 1000视觉运算工作站系统，为视觉运算提供了全新的解决方案。Quadro Plex 1000为独立的视觉运算系统（Visual Computing System，VCS），基于NVIDIA Quadro显示卡和NVIDIA统一驱动架构，可以灵活部署在任何经过认证的PCI-E×16平台中，并且兼容x86 32位和64位英特尔或AMD处理器运行在Windows或Linux操作系统上，采用工业结构标准设计，并通过所有专业应用软件的认证。周世伟介绍说，Quadro Plex 1000为丽台公司独家代理，目前丽台已经和RTT、Autodesk，以及一些广播、电视行业等合作伙伴达成意向，将于2007年开始大范围应用。他表示，Quadro Plex 1000的推出大大提高图形处理的能力，却降低了用户的升级成本。以往用户如果要对图形工作站升级，一般只能进行整体更换，而Quadro Plex 1000则可通过堆叠实现同步运算，需要升级时进行扩展即可。由于该产品与现有的软硬件系统完全兼容，因此并不会出现兼容性问题，大幅度节省了用户的投资。周世伟说，未来的图形工作站性能将取决于GPU而非CPU，如果GPU性能不够，CPU再强大也毫无用处。图像效果一旦达到一个水平，用户就会要求一个更高的水平。因此随着类似Quadro一类专业显卡的用户接受程度越来越高，其普及程度也将不断上升，未来很有可能将代替GeForce一类的游戏显卡，成为市场的主流发展趋势。



NVIDIA Quadro Plex 1000的出现，为图形运算提供了新思路

无线路由器免费送，只需购买技嘉主板

日前，技嘉公司推出了无线数字家庭套装促销活动：凡购买技嘉主板945P—S3/965D—S3+Intel酷睿E6300 CPU，即可获赠价值399元的技嘉无线路由器BC01一个。技嘉945P—S3和965D—S3分别采用i945P+ICH7和P965+ICH8芯片组合，支持Intel全线LGA接口处理器（包括Core架构的Conroe处理器），且均提供1条PCI—E×16显卡插槽和3条PCI—E×1插槽，具备强大的扩展能力。

25元手机座随刻录盘附送

近日，由ORBBIT讯宜代理的三星派乐士盘片展开促销活动。活动期间凡购买50片装DVD刻录盘，均赠送价值25元的PLEO宠物狗手机座。

稳定·静音·个性

2006年11月28日，华硕电脑在上海召开了名为“稳定·静音·个性——华硕散热器2007策略沟通会”。2007年华硕散热器重点将集中在高端领域，比如Arctic Square等；其次，2007年华硕散热器将更加精准和细分市场，专门针对Intel或AMD平台的产品将增多，而专门针对游戏玩家、超频玩家的产品也将频繁推出；第三，散热能力将不再是高端散热器的唯一评价标准，评价一款产品是否为高端产品，除了散热能力、体积大小外，静音还将成为一个最重要的指标。



网络帮

2006，网民最爱“小甜甜”



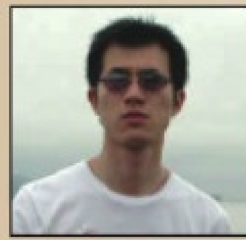
2006年12月5日，雅虎公布了2006年热门关键词排行榜，“小甜甜”布兰妮高居榜首。尽管布兰妮近年一直在忙于生子、闹离婚，未出一张唱片，但并不影响网民对她的热情。过去5年中，“Britney Spears（布兰妮·斯皮尔斯）”有4年高居雅虎搜索榜首，只有2004年被电视节目《一夜成名》取代。紧接在布兰妮之后是“World Wrestling Entertainment”（简称“WWE”，美国职业摔角联盟/协会）和“Shakira”（拉丁小天后夏奇拉）。雅虎发言人解释说，WWE的走红要归功于著名摔跤冠军约翰·塞纳（John Cena），因为他出演了福克斯公司的肌肉男动作大片《海军陆战队员》（The Marine）；而夏奇拉的受欢迎完全是因唱功不俗吸引了众多粉丝。

微软将加入中国C2C拍卖战团

2006年12月5日，微软中国正式宣布进行Live Expo中文版的测试版服务，这个被定位在个人信息发布服务的平台被业界认定是微软准备涉足C2C领域的先锋（Expo是一项动态社交分类信息服务，成员通过它可查找并出售物品、了解信息以及寻求合作机会）。微软的相关负责人表示，目前微软只提供信息发布的功能，交易结果完全由网民做主。由于不提供第三方的支付手段以及物流方面的服务，所以从根本上讲，微软和淘宝等网站并不是直接的竞争对手。该负责人同时表示，Windows Live Expo目前还只是公共测试版，微软正在尽全力完善功能，未来并不排除会提供交易后端的支付和物流功能，一切将视中国用户的需求决定。



记者言



自作孽，不可活

■ 本刊记者 龙猫

最近，柯达公司北亚区的“明星女掌门”叶莺终于露面了，眼看着其LS443相机“质量门”事件越闹越大，消费者的不满情绪越来越高，媒体报道越来越多，柯达的牌子越搞越臭，叶莺不得不“恳求”消费者给与信任。她表示“柯达会吞下所有错误”“上帝仍然是上帝，他们没有错，但继续对立不能解决问题。”

2006年8月，343名消费者投诉柯达LS443型数码相机存在黑屏、曝光过度、镜头无法伸缩等质量问题，同时指出该机存在设计缺陷，而柯达公司拒不承认该机有设计问题，表示只能“付费维修或更换其它机型”。而后受理此投诉事件的中消协召开“听证会”，最终引发柯达与中消协及消费者之间形成严重对立之势。此后，由维权消费者组成的QQ群现身，表示无法接受柯达提出的“付费升级”方案。然而，尽管女掌门一再温情表态，柯达的“付费赔偿”原则却并无改变之势，这使此事最关键的一环最终脱节，对于消除矛盾并未形成任何积极影响。

柯达是不是一家好公司暂且不予讨论，这家公司能存活120余年自然有它的过人之处，但它的强硬、固执和傲慢也是出了名的。我的一位朋友曾亲身经历过此类事件：他有一部1998年前后购买的柯达DC210数码相机，当时这部100万像素的相机售价7000余元。几个月前，这部机器出现了无法开机的现象，遂拿到柯达北京服务站进行修理。维修人员告知，维修需要更换零部件，而价格要按购买时的标准付费——维修费用足够购买一部新款相机。于是朋友悻悻而去，从此将该相机束之高阁。

这家老牌公司在从传统胶片领域向数字化领域过渡的进程中被日系厂商打得几无还手之力，由此看来，技术上的瓶颈并非关键，更重要的是意识和态度上的顽疾导致了今天的局面。在中国，除了一些拒绝购买日货的消费者外，还有多少人在购买数码相机时首选功能和性价比都无优势的柯达品牌？何况国产品牌数码相机的功能和质量也逐渐跟上行业趋势，更令夹缝中的柯达愈加尴尬。

回过头来再看这次“质量门”事件。其实任何企业都可能遇到此类质量问题，近期频发的索尼电池事件和佳能S1相机质量事件便是例子，即便贵如奔驰宝马法拉利也同样有修不好的批次或个例发生，此时企业解决问题的方法便成了关键所在。我不知道柯达是基于怎样的考虑而坚持“付费赔偿”的，或许他们的决策层有过人之处，但最终叶莺也承认此事件“不能说对销量没有影响”——这意味着不仅产生了影响，而且产生了不小的影响，至少远远超过免费维修或更换300多部相机所造成的损失。得罪谁也不要得罪消费者，这是任何一家有头脑的企业首先需要弄懂的道理。出现问题并不可怕，积极解决就行，毕竟亡羊补牢的典故每个人都学过，可如果有人宁可选择破罐子破摔，那就是自作孽，不可活了。P



头牌新闻

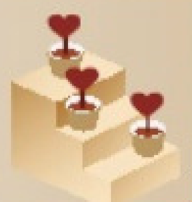
暴雪能置外挂于死地?

前不久，暴雪起诉了著名的外挂WoW Glider的制作者，认为WoW Glider干扰了他们的服务，并且破坏了数字千年保护法案；而WoW Glider反起诉暴雪干涉他们合法销售软件。

专业律师Kalte对此作出了评论，他从多角度分析得出的结论是：暴雪败诉的可能性较大。

首先，这是WoW Glider自我解围的方式。有人要起诉你，最好不要坐以待毙，而是先跑到法庭去告对方的状——这的确是个好主意。其次，暴雪的人出现在WoW Glider制作人的房间里实在令人奇怪，因为这种事情一般都是通过邮件来沟通的，法庭会把这样的私人拜访看作是暴雪威胁外挂制作者的一种方式。作为一名律师，我就不会在这种情况下作出这样的举动。第三，暴雪对WoW Glider提出的控诉令人觉得意义不明：WoW Glider不过是一款机器人程序，而暴雪对其侵犯版权和违反数字千年法案（DMCA）的控诉是站不住脚的。暴雪所谓WoW Glider干扰了互联网契约协定的指控，是唯一真正对WoW Glider有威胁的指控。WoW Glider知道他们的用户有可能被封号（他们在网站上提到了），他们并不想导致这种情况的发生。也就是说，他们不过是提供一些服务，赚点小钱而已。如果暴雪要封玩家账号，那是暴雪自己的事情。关于干扰互联网契约协定，指的是竞争者试图挖对方墙角的行为，就好像SONY在线娱乐诱使WoW的付费用户转玩EQ2一样。WoW Glider的行为与此并不相符，他们并不是暴雪的竞争对手，只是提供一个便利游戏的工具而已。

暴雪不能单方面宣布某样产品是非法的，WoW Glider并没有侵犯暴雪的版权。所以，Kalte认为暴雪的论据是苍白而无力的，而WoW Glider会胜诉。WoW Glider抢先在亚利桑那起诉暴雪，使暴雪更加被动。



晶合热点

中国游戏音乐迈向世界

近日，由国内的阿鲲游戏音乐工作室制作的《天机》原声大碟登陆iTunes、Sony Connect、Napster、UESN等多个国际级数字音乐销售店，在美国、德国、意大利、英国、日本、加拿大等20个国家进行销售。该碟由阿鲲游戏音乐工作室制作人阿鲲参考了大量的古代乐曲资料及音乐文献，结合《天机》特有的游戏背景，谱写了多首游戏乐曲。



周笔畅《喂喂》代言联众

2006年11月28日，“超级女声”周笔畅正式签约联众游戏，成为联众公司的首位形象代言人。2006年8月29日，周笔畅推出了首张个人专辑《谁动了我的琴弦》，其中的《喂喂》成为联众世界主题曲，也是专辑的主打歌。周笔畅更宣称自己是联众的忠实玩家，有空就会在联众大厅里玩乐一番，最拿手的游戏就是《连连看》。据内部消息称，联众公司为了更好地推广本次娱乐明星代言的宣传，将在周笔畅签约后进行一系列的相关推广活动。前期主要围绕联众世界主题曲《喂喂》展开，像与TOM玩乐吧合作的K歌大赛，以及与闪客帝国合作的Flash制作大赛等。在产品推广上，周笔畅主推的应该是《搞鬼OL》。



超体感游戏外设诞生

日前，3001AD公司发布了一款适用于PS2、Xbox以及PC平台使用的头部显示器与光枪组合型FPS游戏操作设备“Trimersion Head Mounted Display”，售价为395美元。该产品通过头部的显示器显示画面，使用光枪进行射击。头部显示器中装有陀螺仪，随着玩家头部的转动来达到变换视点的操作。光枪型控制器连接“手柄分插盒”，不仅可通过USB与PC相连，还可与PS2以及Xbox主机连接。其造型前卫，不知装备后能否给人以身临其境的效果。但可想象的是，游戏体感时代离我们已越来越近了，而虚拟与现实的区别是否也越来越小了呢？



久游网与唱片公司续签"婚约"

久游网日前宣布，已于近期就2007年度及今后久游网运营或研发的休闲类网络游戏中音乐版权的使用，同国内外各大主要唱片公司达成一致。本轮续约或签约的合作伙伴包括SONY/BMG、EMI、华纳、环球唱片、滚石唱片、华谊兄弟、竹书文化等国内外具有代表性的主要唱片公司和音乐著作权人，系迄今为止国内网游产业和音乐产业之间最大规模的版权授权合作。据悉，本次久游网新签和续签的唱片公司，几乎囊括了80%以上的华语歌曲市场。此外，久游网在韩国首尔设立的韩国代表办事处也正式办公。久游网韩国代表办事处是继久游网日本分公司成立后设立的第二个海外据点，标志着久游网的“生活化互动娱乐社区”（LifeStyle Entertainment Community）以及强化国际化发展的战略迈出了新的一步。

黑客入侵《飚车》服务器

2006年11月30日晚，《飚车》电信1服务器所在IDC机房传来严重故障通报：飚车最大的服务器电信1因不明原因被迫停机。经核查后发现，电信1数据服务器故障情况非常严重，《飚车》技术部人员当即联系中韩双方及硬件厂商相关技术人员，积极排查，确定故障类型。据天纵公司技术人员称，服务器严重故障原因已基本查明，可以确定本次数据服务器系统拒绝服务所引发故障，是由不明身份的网络黑客精心准备，有组织、有预谋的恶意入侵所致。12月4日凌晨5:00，电信1服务器重新开机。天纵对于这种公然破坏游戏公司正常网络运营秩序的犯罪行为予以强烈谴责，并已向公安机关报案，将全力配合公安机关对此事进行调查取证。不过，黑客是否真有这样的本事？如此了得的黑客，又有何理由要对一款网络游戏下手呢？

FBI瞄准盗版破解组织

前不久，以美国FBI为首，11个国家参与，联合进行了一次针对Internet盗版组织的大型搜缴行动。这场代号为Operation site Down的行动于本周三开始在美国芝加哥、旧金山、夏洛特市和北卡罗来纳州展开，澳大利亚、以色列、德国、法国、丹麦、葡萄牙、英国、加拿大、匈牙利、荷兰也同时参与。行动中查缴了数百台电脑，并关闭了至少8台用于进行盗版工作的主要在线发布服务器。被查获的小组涉嫌非法盗版了包括《星战前传3——西斯的复仇》，《史密斯夫妇》、Autodesk Autocad 2006和Photoshop在内的无数电影、游戏和软件，预计价值超过5000万美元。其中互联网盗版组织warez组织严密，很难渗透。据悉这次美国FBI自己设置了数个服务器并诱使warez成员在其上存放了大量盗版资料，因而收集了大量证据使行动获得成功。



晶合词汇

游戏巴士



美国纽约一家游戏厅最近成了大热门，其装备的16台Xbox 360主机吸引了众多玩家，显示器也一律采用飞利浦23英寸宽屏液晶；最重要的是——这个游戏厅是建立在移动的巴士上的，真正做到了走到哪里玩到哪里。该游戏厅的收费标准是周一到周四为1.25美元/小时，周五到周日为1.50美元/小时。别看价格不菲，你要玩到还得排队等候才行。看看宽敞明亮、充满未来感的巴士客舱，可以尽情享受Xbox 360和《光晕》——如果我们也有这样的巴士，谁还会坐出租车！

人肉Wii

一位狂热的任天堂迷，竟然用任天堂Wii作为今年万圣节的装束，把自己打扮成一台真人版的Wii主机。据他自己说，他制作这套装束花费了近5个小时；制作之前，他还认真地画了设定图。他用3个Wii主机模型来做衣服，胳膊和腿部都是Wii控制器；而Wii手柄做成了脚，面部则带着Wii传统手柄。



极品选秀

前两部“极品飞车”作品都启用美女作为游戏代言人，并且采用真人演出的FMV过场动画，有效吸引了广大玩家的眼球。EA尝到了甜头，自然不会放过这一吸引玩家的利器。也许是感受到了中国选秀狂潮的热浪，或者EA某高层也是李宇春、谭维维的Fans，让EA做出了类似“超级女声”平民选秀的方式，不打算继续启用著名艺人做极品飞车游戏的代言女主角，而让玩家投票从10名平民美女中选出他们心目中最佳的“极品飞车女郎”。与EA合作的媒体，则是著名的男性杂志FHM。



铿锵玫瑰



北京时间2006年12月3日中午12点，经过20个小时的鏖战，女子CS战队Hacker.Victory在Dreamhack的女子锦标赛决赛中以大比分狂扫对手，最终获得了本次比赛的冠军，同时获得了17 000瑞典克郎的奖金。此次Dreamhack冬季锦标赛参赛队伍中有ESWC的冠军bTb，Hacker.Victory也是首度参加这个赛事。Hacker.Victory最终以全胜的战绩夺冠，这也是其建队以来所获得的第一个世界冠军。据悉夺冠后的队员们已经非常疲劳，进行了简单的庆祝之后就返回酒店休息。为了备战近期的一系列比赛，队员们放弃了在欧洲旅游的机会，决定提前回国进行集训。



晶合声音

“Sony所谓的21世纪Walkman已经成为现实了，它就是iPod，坚持对单一功能的完善的追求，将比无所不能要好得多。便携式DVD、iPod、NDS三者分别在电影、音乐、游戏等各自领域内的表现好过PSP，索尼能把任何东西都轻松卖过50万，销量并不能说明PSP有多好——Jack of all trades，master of none（万事通但无一门精）。”

——微软副总裁兼首席XNA设计师Allard评价PSP



晶合人物

唐骏



盛大总裁唐骏于2006年11月29日抵达硅谷进行融资路演（国际上广泛采用的证券发行推广方式，指证券发行商发行证券前针对机构投资者的推介活动），消息传开之后，盛大股价大涨6.890%。与此同时，同为中国网游概念股三巨头的网易股价下跌0.279%，九城股价下跌1.487%，显示美国资本市场对唐骏融资的前景非常看好。

一位不愿透露姓名的消息灵通人士表示：唐骏此次硅谷路演，不但向许多投资银行家进行宣讲，还有与Intel、Cisco之类的战略性投资人会面，甚至可能与Google主管投资的高层接触。当初Google物色中国区总裁的时候最早找的就是唐骏，近日频频传出Google中国业绩惨淡、高层不稳、“军心”动荡的消息，Google会不会再次力邀唐骏加盟？

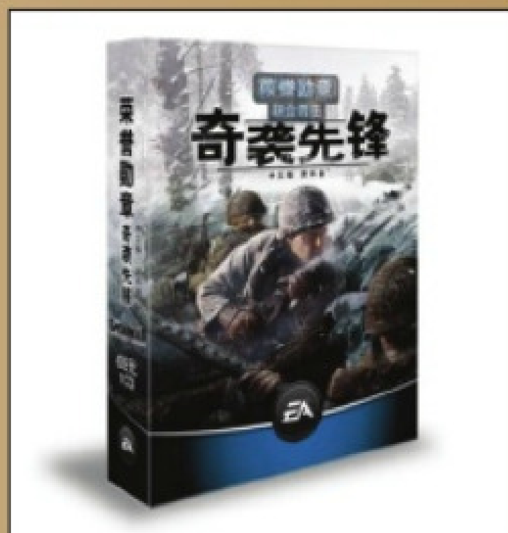
虽然盛大方面的官方口径是：此次路演的主要目的是沟通，是所有上市公司都要做的。但盛大公关总监诸葛辉也表示“沟通过后，如果有投资者对盛大表示投资的兴趣，也并不排除融资的可能性。”谈到此次路演目的，唐骏表示：“我们的运作就是希望通过路演，告诉投资人盛大未来的方向是什么。过去3年，盛大的成功在于未来执行力；未来3年，我们还将专注执行力方面。还将告诉大家更多的投资空间在哪里，让更多的投资人了解盛大。盛大不再满足于通过成本达到利润方式，所以要实施更大的品牌战略。一个好的产品不能只是满足于中国市场，当你的产品具有一定核心竞争力时，你一定会走出去。”



晶合新作

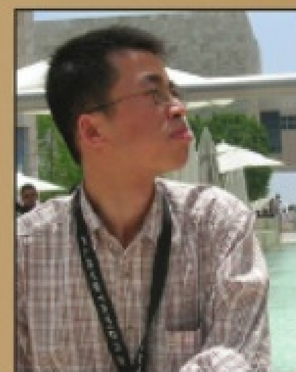
《荣誉勋章》新作中文版上市

2006年11月29日，美国艺电（以下简称：EA）宣布，《荣誉勋章——联合袭击》的资料片——《荣誉勋章——联合袭击之奇袭先锋》简体中文版在中国正式上市，由中视网元娱乐科技有限公司独家代理发行。在游戏中，作为战场尖兵的玩家，将亲历最惊心动魄的二战经典战役。游戏中大幅增加了可供玩家使用的武器；此外，还增强了联网多人游戏功能，增加了大量的多人游戏地图供玩家选择。游戏还提供了关卡编辑工具和地图编辑器。





晶合快评



广告时代的新征途

■ 本刊记者 冰河

你看没看到《征途》的广告上央视了？

早上一上班，居然有两个不同的朋友一起发消息过来，颇让人有些吃惊。这是什么很了不得的事情么？广告相信很多人都看到了，不过是一个女孩子对着电脑笑哈哈，然后就是很酷的广告词——“征途网络，网络征途”。和网络游戏《征途》看上去没有表面的任何联系，只是一个企业形象广告而已，有什么理由让人如此激动。

两个朋友，一个是搞网络游戏的，一个是搞电子竞技的。虽然从事的领域不同，不过他们对此广告激动的理由类似，就是《征途》的广告是自2004年国家广电总局要求禁播电脑网络游戏节目以来，电视媒体，特别是央视上首次出现与游戏相关的内容。尽管只是一个网络游戏运营商的形象广告，但这终归是一个突破。也许不久的将来，就会有更多与游戏、与电子竞技相关的内容出现在大众电视媒体上，从而给行业发展带来更多的机遇。其实这并不是近年来大众电视媒体上首次出现和游戏相关的广告内容。记得2005年暑期的时候，火爆一时的《魔兽世界》也曾以携手可口可乐合作的模式登上过央视。所以说，央视上出现此类广告，实在不是什么新鲜事。

说到广告，《征途》的幕后老板史玉柱可是这方面的行家。中国人不知道“今年过节不收礼，收礼只收脑白金”的恐怕真不多。尽管脑白金到底能给人的健康带来什么实质的好处没人能说清，可这并不妨碍普通人过节送礼都拎上两盒。尽管《征途》最近遭遇多方面抨击，不过这也无法改变它日进斗金的现实。



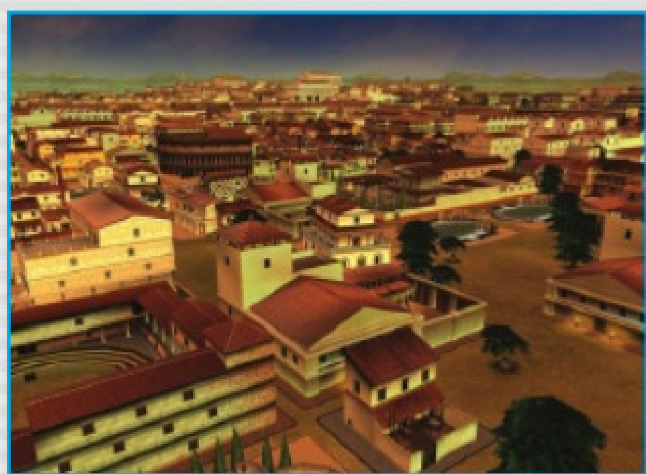
《征途》遭遇抨击，其根本原因还是在于其游戏模式缺乏对人性中“恶”这个欲望的约束，反而用此来吸引用户，获取高额利润。这种盈利模式带来了游戏中充斥着各种血腥暴力的场面。事实上，整个网络游戏行业都面临着相同的问题，还连累了无辜的电子竞技。如何改变这个窘境，在于如何建立网络游戏内容管理机制，以及虚拟财产的物权确认等内容，才是解决问题的关键。行业规范了，上电视做广告自然水到渠成；否则，在此之前就只能如《魔兽世界》和《征途》这样打擦边球。你看完这个广告之后，对《征途》和史玉柱有了什么新认识么？

虽然穿上了马甲，我依旧还认得你。

帝国之心——罗马

江苏 防弹手柄
推荐度：★★★★

模拟经营	英文：Heart of Empire：Rome	上市日期：2007年1月
	制作：Deep Red	发行：Paradox Interactive

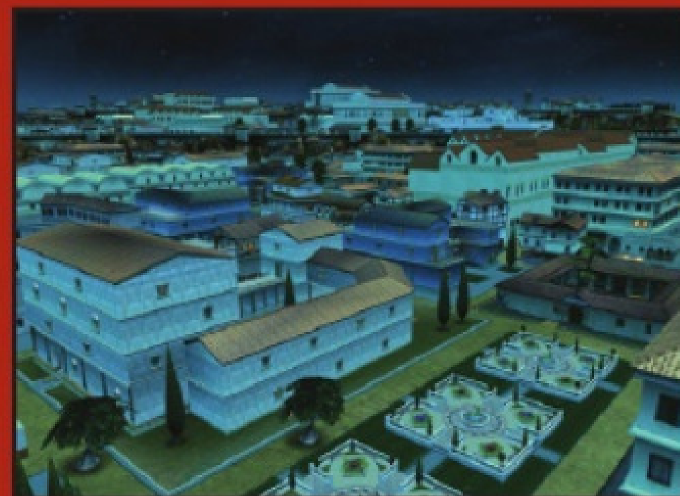




在声光刺激下越来越浮躁的玩家们是否怀念当年玩《模拟城市》时的美好时光？《帝国之心——罗马》将让你回味曾经的感动。游戏的背景和《凯撒III》一样放在了罗马时期，玩家的目标就是运用自己娴熟的城市管理技能来让民众保持快乐。游戏采取了线形关卡任务，在14个关卡中，玩家将被赋予提升政治、经济、文化、市政建设等方面的各种任务。不过这种关卡制方式很容易让玩家在结束上一关后，产生“白玩了”的失落感，或许制作组另有高招？

对于纯粹的城市建设游戏而言，突如其来的灾难是必不可少的游戏要素。历史上的罗马，数次在大火中遭遇劫难。从某种意义上来讲，除了传统的内政建设以外，本作就是一个古代版的“消防游戏”。“火灾观察塔”是能在第一时间报告灾情的重要建筑，它们的放置地点将非常考验玩家对城市建设布局的掌控能力。除了水以外，“破坏”也是消防的一种方式。在紧急情况下，玩家需要拆除火灾周围的木质建筑物，或者推倒民居形成废墟，从而形成火灾的隔离带，避免更大损失的出现。当然，这种极端方式会引发民众的不满。如何在灾难和民众情绪之间找到平衡，就全凭玩家的执政手法了。P





光晕2

江苏 老黑
推荐度：★★★★

射击	英文：Halo 2	上市日期：2007年1月
	制作：微软游戏工作室	发行：微软



万众瞩目的《光晕2》PC版终于要和广大玩家见面了。作为Vista平台“Game for Windows”计划的首发软件，本作并不像《战火兄弟连——地狱公路》《心灵猎手》以及传闻中的《战争机器》那样需要DX10显卡的支持。如果你的电脑上Vista运行没有问题，那么玩《光晕2》也不会存在任何障碍。同时，PC版在画面上较2年前的Xbox版相比只有分辨率的提升。除了多人模式地图包外，PC版的真正价值在于所附带的官方任务编辑器，这是Bungie工作室当年开发游戏时所使用的“御用软件”。即便你在2年前把这个游戏打通关了，这款软件仍旧可让游戏的乐趣无限延续下去。不好的消息是，利用Vista实现PC和Xbox的跨平台对战功能最终无法在PC版中实现，但两个平台之间可实现部分数据的共享——Xbox平台玩家可下载PC玩家设计的新关卡，PC玩家则可观看Xbox玩家对战的实况。





本作以双线的方式讲述了人类和圣约人的两位英雄——士官长和仲裁者共同阻止圣约先知开启Halo毁灭宇宙的作战经历。和一代相比，战斗系统方面的进化无疑是最为引人注目的。玩家可以使用双手武器来实现诸多美妙的战术配合，双刃离子剑的加入使得近战的爽快感大为增强。P



胜利十一人——职业进化足球2007

上海 吴青
推荐度：★★★★☆

体育	英文：Winning Eleven：Pro Evolution Soccer 2007	上市日期：2007年1月
	发行：Konami	制作：Konami

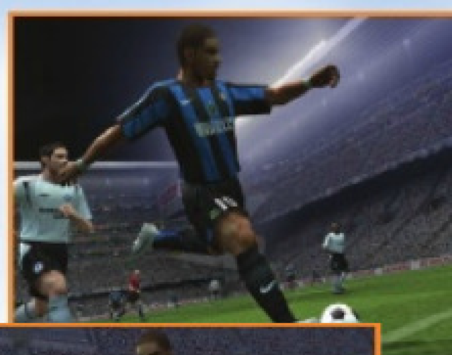




商业化带来的滚滚财源令人难以抵挡，Konami对“实况足球”这一品牌的运作越发有“炒冷饭”的嫌疑。原本一代作品的“正篇——加强版”处理方式，到现在已经演化为WE和PES两个品牌；每个品牌又以国际版、网络版的形式分别推出美、日、欧版。《胜利十一人——职业进化足球2007》从名称上看相当于PES的美版，但实际上，游戏和我们手中的PES 6相比，其进化会相当显著。



在1月发售的这款游戏使用次世代引擎（即游戏内容和同期发售的Xbox360版完全一致），以发挥当今主流PC机能。首当其冲的是图像的变革，球员的多边形数量明显增多，玩家将会看到球员肌肉的质感、流汗、复杂面部表情等PES 6中不存在的视觉效果。比赛画面中首次加入了两位边裁和全套的旗语动作，而更多的动作捕捉数据会让游戏的操作感提升一个档次。




PES 6由于没有取得足够多的授权，导致实名球队的数量减少，德甲联赛甚至彻底消失。在加强版中，这个问题会得到一定的缓解。目前可以确认，英超球队将全部以实名方式在游戏中登场。球员数据会根据冬季转会情况进行即时更新。



鱼雷艇——海洋骑士

北京 防弹背心
推荐度：★★★★

海战模拟	英文：PT Boats：Knights of the Sea	上市日期：2007年1月
	制作：Akella	发行：1C

PT-BOATS KNIGHTS OF THE SEA

这是一款海战题材游戏，以真实模拟为卖点，不过它的模拟对象不是潜艇或者大型战舰，而是被军事模拟游戏所忽视的“小家伙”——鱼雷艇。鱼雷艇的型号与著名的PT 109肯尼迪号完全一致，其装备的4具鱼雷发射管和一挺高射机枪，就是玩家赖以生存的全部“家当”。





由于模拟对象的特殊性，游戏的任务设置较一般海战模拟游戏有很大的不同，至少像击沉敌巨型战舰这样的差事是不用烦劳玩家了。巡逻、搜救任务无需经历血与火的生死考验，但非常考验你的驾驶技术。毕竟在波涛汹涌的大西洋上驾驶这个小玩意儿，所面临的困难是难以想象的。

在战斗任务中，玩家可以在驾驶室、鱼雷仓和高射机枪台3个岗位间自由切换。虽然少了两支舰队对垒时的惨烈搏杀，但在夜幕掩护下潜入敌军港偷袭重要目标这样的任务，其刺激程度也绝不在任何海战游戏之下。



Galactic Civilizations II：Dark Avatar
银河文明II——黑暗化身

■北京 jhvh


多样化风格的舰船

策略	制作：Sci-Fi Turn-Based Strategy	上市日期：2007年2月
	发行：Stardock	推荐度：4

在现有的太空4×（即经典太空策略游戏规则）游戏中，“银河文明”系列是一支实力不俗的新军。游戏的二代率先推出数字下载的发行方式，多样化的科技树、外交选项和玩家DIY的舰船设计系统，都令策略游戏的老饕们在这个日益快餐化的游戏环境中有了一丝欣慰。作为《银河文明II》的最新资料片，《黑暗化身》在延期了一段时间后，给玩家来带来了更多的惊喜。

实际上《黑暗化身》这个冠名，代表的是原作中Drengin帝国的一大政治势力。Drengin帝国在2代中并不是一个正面的友好形象，而像是一般SF作品中的异星帝国那样，强权、专横、残暴、卑劣。但在本作中玩家将扮演Drengin帝国中一个宗派的领袖，进而对抗同样来自Drengin帝国的旁支——分裂势力Korath。Korath在本作中开始壮大，他们的实力增强，进而逐渐控制帝国的实际权力，甚至想展开一场清除异己的血腥屠杀。所以在本作中玩家扮演的“黑暗化身”，摇身一变成为正义的力量。

本作中增添了不少新的游戏特性，其中改变最大的就是玩家完全可以自己设计敌对的种族。该种族的外貌、科技倾向、人工智能等级、甚至对话风格都可借由玩家自定义。当然，全新的自定义种族可在游戏中成为玩家的竞争对手或者盟友。其次，游戏改进了事件系统，增添了重大事件的新特性。这些事件可能包括一场宗教革命所造成的帝国分裂，又或者是一场杀伤力惊人的瘟疫大流行。这些突然事件的发生会扭转各派势力的比重，进而迫使玩家改变自己计划中的策略来作出调整以应对新的形势。


小行星带的资源将是本作一个重要的争夺对象

不得不下功夫的间谍战

另一项较大的改进是游戏中的间谍战系统。玩家可在游戏中征募培养间谍，将他们送往其他势力中探听情报，偷取科技或者搞些破坏活动；同时，培养出来的间谍也可用来对付潜入到玩家势力范围内的敌方特工人员。只要有敌方渗入，玩家将会在界面上发现红色的标签来决定是否进行反间谍作战。但是游戏中的间谍造价不菲，尤其是当任务失败后，玩家无法收回自己的间谍；而每一个接替位置的新单位造价都会比原来的贵，所以限制了玩家无节制地建造间谍单位。当然，游戏中有一些种族在间谍战方面拥有特别加成，会对你的渗透免疫。只要玩家放出的单位没被消灭掉，玩家还是可对他们进行回收的。游戏中还增添了一种新的地图资源单位——小行星带。这在资料片中是相当重要的，玩家可在小行星带上收集资源、建造工厂。每个小行星带只能供应一个星球所需，所以有些时候玩家的战略重点将会转移到小行星资源的争夺上。有意思的是，小行星带有自己的“意识”。也就是说，玩家在一个小行星上建造了工厂却并不能保证在无人掠夺的情况下，这些资源会全部供给自己，周围的实力对比有时会影响到玩家和小行星资源的供给对象。如果玩家的势力发展到足够强大，有一天可能会惊喜地发现邻居的小行星工厂开始投靠你了。

此外，游戏对玩家的扩展行为也作出了更多的限制。以往的4×游戏，无论是单人还是多人模式，大家开局后都拼命寻找好的资源然后尽可能地扩张自己的领地，这几乎已变成一种思维定式。所以在本作中，玩家进行领土扩张和殖民的时候要考虑到科技因素了。辐射、毒素、水生或者高重力的星球环境，都可能限制玩家扩张的脚步；发展出相应的殖民科技后，玩家才能占领这些星球并不断扩展自己的领域。而科技树也相应作出了更多的分支，玩家仍然可以广发博引，一口气研究十数种不同类别的科技。但是科技树之间的发展和分布更有组织性，玩家想要明确获得某项科技，就要好好规划自己的发展方向来进入新的发展领域。

在读图时代，读者未必有兴致从一大堆枯燥的文字中吸收资料片的新特性，而是习惯从画面来判断一个游戏的好坏。《黑暗化身》虽然在画面上没什么特别吸引人的地方，但是界面依然保持整洁清爽。尽管增添了如此多的新功能，但是界面上却没有因为增添按钮而造成混乱。虽然这款游戏看起来并不令人惊艳，但是丰富的细节和游戏的深度应该能吸引每一位4×游戏的“粉丝”来尝尝新的资料片，即使它已变成了一款外交和间谍战游戏……P



自定义种族的噱头



武装强袭 Armed Assault



动作射击/军事模拟 | 制作：Bohemia Interactive | 上市日期：2007年1月5日（国际版）
发行：505 Game Street | 推荐度：4

■江苏 防弹手柄

名门之后

《武装强袭》（以下简称AA）是基于《闪点行动》（以下简称OFP）引擎开发的一款军事模拟游戏。Bohemia Interactive和发行商于2005年由于合同问题导致纠纷，Bohemia从此失去了"Operation Flashpoint"这个品牌的使用权，传说中的《闪点行动2》的开发陷入中断。目前负责OFP 2（内部代号为Game 2，在正式推出后无法使用OFP的名称）的Bohemia澳大利亚分部已停止了一切游戏开发业务，而致力于为五角大楼研发下一代军事模拟引擎VBS2。Bohemia推出的这款重量级游戏，将会弥补由于OFP 2无限期推迟而给军事模拟游戏玩家带来的缺憾。



无声的渗透战是AA所强调的一个重点，而MP5SD6就是为这种战斗而生的

专业模拟

要略逊色于冷战背景下的OFP系列，全部战斗发生在Sahrani——一个由美军和恐怖分子各自控制一半面积的虚构岛屿上。400平方公里的实际面积中浓缩了地球上的全部地貌特征。AA和OFP一样偏重于开阔地域范围的战斗，游戏也顺应潮流加入了巷战关卡。

物理特性是AA的强化重点，游戏中将表现出子弹对不同材质的穿透效果。装甲车辆将有其薄弱的一面，被炸断履带的坦克依然能旋转炮塔射击，攻击后装甲和两侧装甲将会对其产生致命的损毁效果。此外，游戏还加入了跳弹的设定，合理选择子弹射入角度，将使掩体后的敌人无处藏身。游戏中的任何物体都可被破坏掉，轰塌房屋来埋葬藏身其中的敌人，炸断道路两侧的树木来形成路障，这些战术都能得以实现。



人物模型相当精细，我们可看到步兵的工兵铲、急救包、水壶等细节

测试报告

由于是模拟游戏，不可能在系统上有太大的调整。笔者翻译了国外某网站编辑Alex Simmons试玩报告的一部分，从中让我们来了解一下游戏的提升之处。



士兵会根据作战环境的不同更换迷彩



轻型直升机是为特种作战提供空中火力支援的利器

"测试版的第1个任务，我率领一个特种小队去消灭盘踞在当地村庄中的敌军。我使用了OFP中的老套路，先检查地图，然后在远处使用望远镜进行观察。在确认只有一侧有活动敌人后，我率队从侧翼奔向目标点。但很快，一支巡逻队发现了我们的行动。在短暂的交火后，处于开阔地中的我们全军覆没。

第2次开始游戏后，我们使用了新的战术，在抢占制高点后，用狙击枪从远处就将这支4人巡逻队解决。然而在清除了这个关卡的首要威胁后，枪声却招来了驻扎在村庄中敌人主力的注意力。当我方靠近村庄后，一辆BMP战车从房屋后冲了出来，显然我方特种部队的轻装备是无法应对这个铁家伙的，第二次行动彻底失败。

第3次点击开始游戏，让我明白必须采取特种部队的战术，发挥自身武器的特点。我们沿着村庄右侧的森林迂回到侧翼，躲开巡逻队，然后潜伏在灌木中等待太阳落山。在大地陷入黑暗之后，小队全体队员打开夜视仪，用无声手枪干掉村庄中的3个火力点，之后我将队伍分为两组。一组由AI控制，占据一处掩体吸引火力，我亲自率队潜入村庄后方。在枪声大作之后，那些被B队这块'砧板'吸引住的敌人，很快就被从后方杀出的A队士兵准确射杀。"



由于游戏使用了《闪点行动——精英》的引擎，地面和树木的视觉效果基本和5年前没太大变化

根据试玩报告，游戏的图像相当于在OFP的基础上加入了HDR，改善了烟雾和粒子效果。由于场景太大，无法像《战地2》那样追求精美的细节效果。值得玩家期待的是，游戏启用了全新的动作捕捉数据，两个战术动作之间的衔接将更为流畅，相信游戏中会塑造出更多栩栩如生的士兵。P



亲自驾驶战车，依然是步兵战中最为刺激的体验

Battlestations：Midway
战争平台——中途岛战役

■江苏 防弹手柄

动作射击	制作：Eidos Interactive	上市日期：2007年第一季度
	发行：Eidos Interactive	推荐度：4


巡洋舰必须将侧舷朝向目标才能完全发挥火力

海战版《三国无双》

提起二战题材动作射击游戏，玩家们往往会想到《荣誉勋章》《使命召唤》这两个品牌。而有谁能想到，将焦点离开枪林弹雨中冲锋陷阵的盟军士兵、巨舰大炮、各式战机演绎的“海空作战”主题，同样可做成一款标准的动作射击游戏？今天要介绍的《战争平台——中途岛战役》有着一款策略游戏的外观，但和传统的RTS游戏一点关系都没有。正如游戏的名称那样，玩家将亲自操作美军太平洋舰队中的一个“武器平台”，大到航母，小到战斗机，它们的驾舱（控制室）都会对你完全开放，你可在任何海空单位中自由切换。可以说，这款游戏就是《战地1942》的海战版本。你将在各种战争机器交织在一起的钢铁乱军之中，上演一场海战版的《三国无双》。

动作版《简氏模拟》

游戏中不会出现RTS的战略元素，但并不代表游戏中不存在策略，因为《战争平台》并不是一款只为动作而动作的游戏。和同题材游戏《太平洋风暴》相比，《战争平台》具备一定的模拟度，这就意味着在亲自驾驶这些战争平台去冲锋陷阵时，必须根据装备的特点而采取相对应的战术策略。


船体倾斜后可通过打开密封舱的方式来获得平衡

最引人瞩目的单位莫过于凶悍的海洋霸主——战列舰，玩家将亲手操作位于其前甲板上的主炮。游戏中的战列舰火力凶猛，但转向能力较弱，需要玩家合理选择攻击位置，先于敌人将自己的侧舷火力对准敌舰，用凶猛的齐射将敌舰在瞬间撕碎。如果是舰艏对准敌人，玩家则无法使用战列舰两侧的火炮。而火力较弱的驱逐舰、护卫舰等则可利用自身机动性高的特点，用鱼雷来秒杀暴露在侧翼的战列舰。舰只的物理损毁特性将会是游戏的另一大特点。根据命中所造成的破裂部位不同，舰只会发生倾斜，这样舰船上的部分火炮就不能发射；对于航母而言，就意味着无法起降飞机。这种情况下并不代表玩家要重新开始游戏。你可以打开一侧的密封舱注水，让舰只恢复平衡。无论何种舰只，炮弹的数量是无限的。

在操作潜艇时，界面将始终保持第三人称视角，不会出现《猎杀潜航》中专业的鱼雷室、控制室仪表界面。玩家既可以高速运动到敌人舰船的侧翼，以完全暴露自己的方式将鱼雷一次射出；也可以在推算敌人的行动航线后，航行到其必经之路上设伏。这种情况下AI会自动测算出目标的运动方向及与本舰的相对方位角和距离等参数，提供很高的命中角度。在躲避深水炸弹攻击时，使用上下方向键就可控制潜艇上浮或者下潜。


游戏中将不会出现机舱视角


游戏从珍珠港事件开始，起初玩家只能通过控制炮艇来熟悉基本操作

航空武器方面，玩家可控制鱼雷轰炸机和俯冲轰炸机对敌舰实施突袭。操纵这些飞机只是选择控制航母后的“副产品”。在操纵俯冲轰炸机时，玩家需要将飞机提升到一定高度，然后压低机头，控制飞机向敌舰俯冲，在百米高度投下航弹后迅速抬高机头全身而退。鱼雷轰炸机的操作，则要求玩家在敌高射机枪的怒吼中纹丝不动，沿海面朝敌舰飞驰，投下鱼雷后还要穿越密布防空火力的敌舰队上空。当飞机被击落后，玩家可从航母的另一架轰炸机上继续自己的使命。

作战单位并不能随时切换，在当前单位击毁后才能重新进行选择。游戏将从日军偷袭珍珠港开始，一直到中途岛战役胜利结束，单人任务中将提供16场海空战斗。每场战斗分为若干目标，分别依靠各种战斗单位来完成；在一场战斗中要依次控制多种单位，才能获得战役的胜利。P


战列舰的巨炮无疑是最为凶猛的钢铁撕裂者

New Release 上市游戏热报

晶合实验室 米恩

编者按：近半个月以来，欧美时市场单机作品频繁面世，更难得的是摆脱了之前FPS游戏独占市场的局面，呈现出多类型百花齐放之势。

2006年11月30日

亚特兰蒂斯的秘密——神圣遗产
The Secrets of Atlantis: The Sacred Legacy

冒险　制作：Atlantis Interactive Entertainment　发行：Nobilis Group

这是《亚特兰蒂斯》的最新续作。主人公霍华德将和考古学家沙利文小姐一起探索亚特兰蒂斯的秘密。

100% 50% 10% 推荐度：82

2006年11月28日

魔戒之中土大战2——巫王的崛起
The Battle for Middle-earth II: The Rise of the Witch-king

策略　制作：EA LA　发行：美国艺电

这次玩家将扮演邪恶一方Angmar势力。本作增加了一个新的势力、一个全新的单人战役，原有的6个势力也新增了作战单位。

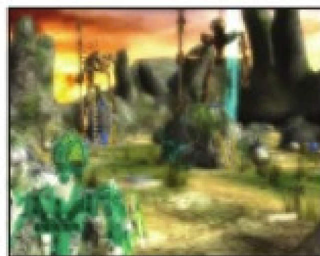
100% 50% 10% 推荐度：85

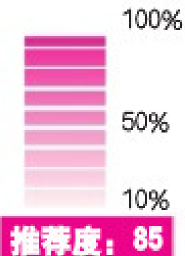
2006年11月26日

乐高生化战士
Bionicle Heroes

动作冒险　制作：Traveller's Tales　发行：Eidos Interactive

游戏共有25个关卡，6个生化区。玩家可以选择扮演英雄人物Toy Inika对抗邪恶，也可选择大坏蛋Piraka破坏这个世界。



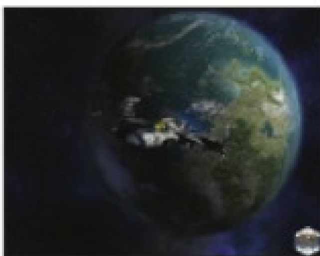


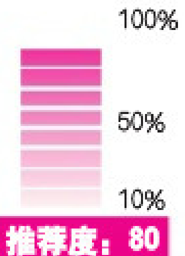
2006年11月24日

星际破坏者——铁血风暴
Starshatter: Gathering Storm

太空模拟　制作：Destroyer Studios　发行：Matrix Games

随着游戏的进行，玩家官职将会得到提升。到游戏后期，玩家将指挥一支大型星际舰队、三翼战斗机群和护卫舰队。





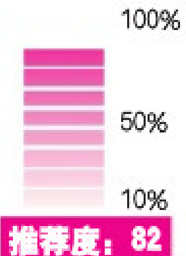
2006年11月23日

盗亦有道
Made Man

动作冒险　制作：SilverBack Studios　发行：Aspyr Media & Mastertronic

游戏中共有20种风格差异极大的环境、25种武器供玩家使用，而且玩家还可利用环境中的物品当作自己的武器。





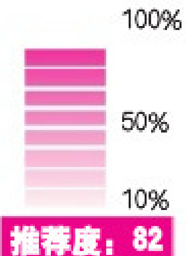
2006年11月22日

装甲精英——荣誉战场
Panzer Elite Action: Fields of Glory

模拟　制作：ZootFly　发行：JoWood Productions

坦克的操纵方法十分简单，通过W、S、A、D四个键来控制方向，武器分为主炮和机枪，分别用2个键操纵发射即可。





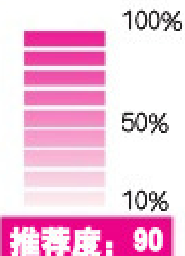
2006年11月21日

上古卷轴IV——湮灭之九骑士
The Elder Scrolls IV: Oblivion-Knights of The Nine

角色扮演　制作：Bethesda Softworks　发行：2K Games/Bethesda Softworks

本作在整体风格上与原版保持了一致。资料片中，游戏将出现新的角色和更为强大的技能，并且新增了地牢区。





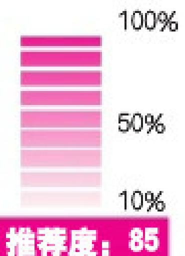
2006年11月19日

战地2（豪华版）
Battlefield 2 (Deluxe Edition)

动作射击　制作：Digital Illusions　发行：美国艺电

本作中的战场地图会根据在线人数动态变化。在不足10人的情况下，当前地图会缩放到其实际范围的1/10。



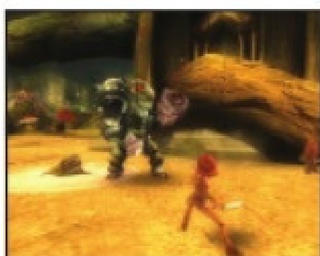


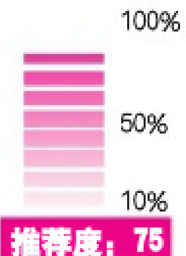
2006年11月21日

战争印记
The Mark

第一人称射击　制作：JoWood Productions　发行：JoWood Productions

游戏共有2个单人战役，18个任务，包括合作、控制地图以及死亡等多人模式。允许玩家通过地图编辑器制作内容。



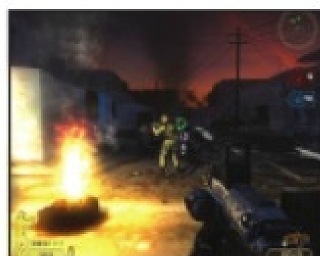


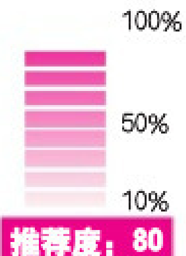
2006年11月19日

亚瑟和迷你国
Arthur And the Minimoys

动作　制作：Etranges Libellules　发行：Atari

在游戏中，玩家将操纵年轻的亚瑟同两名伙伴进行冒险，将迷你国从毁灭中拯救出来。





2006年11月游戏发售表

发售日	类型	游戏名称	中文译名	制作	发行	期待度
2006年12月3日	动作冒险	Ed Edd n Eddy the Mis Edventures	顽皮小鬼混乱大冒险	A2M	Midway	65
2006年12月1日	冒险	Bratz Babyz	顽皮宝宝	THQ	THQ	72
2006年11月30日	模拟竞速	FIM Speedway Grand Prix 2	国际机车联盟格伦披治大赛2	Techland	Techland	75
2006年11月29日	动作冒险	Charlottes Web Wilbur and Friends	夏洛特的网络	Backbone Entertainment	SEGA	72
2006年11月29日	模拟竞速	Lawnmower Racing Mania 2007	疯狂剪草机大赛2007	VU Games	VU Games	70
2006年11月26日	模拟	Catz 6	模拟宠物猫6	ImaginEngine	Ubi Soft Entertainment	70
2006年11月26日	模拟	Dogz 6	模拟宠物狗6	ImaginEngine	Ubi Soft Entertainment	70
2006年11月26日	模拟竞速	Race the WTCC Game	WTCC世界房车锦标赛	SimBin Development Team	Eidos Interactive	75
2006年11月23日	模拟	Happy Feet	快乐大脚	Midway	Midway	70
2006年11月23日	体育	Top Spin 2	上旋高手2	Power and Magic Development	Aspyr Media/Digital Tainment Pool/2K Games	78
2006年11月22日	动作竞速	Sonic Riders	索尼克竞速	Sonic Team	Sega Entertainment	75
2006年11月22日	冒险解谜	Agatha Christie: Murder on the Orient Express	阿加莎克里斯蒂——东方快车谋杀案	AWE Games	The Adventure Company	85



燃烧远征

《魔兽世界》资料片美服特报

■品游轩 风梦秋

截稿前美服内测的最近一次更新、开放最终区域黑暗神殿后的全方位试玩体验



70级是个新的目标。从60级到70级，你得到的不仅是更多的生命值和更强的技能，而且能感到游戏各方面内容的丰富。穿过黑暗之门后的一刻，看到骷髅级的恶魔堵在出口处，抬头看到太空中流动的绮丽光芒，你就会知道自己现在是这个全新世界的一名新手了。

随着在外域展开升级之旅，从赞加沼泽夜色下奇异的巨大蘑菇林到阳光明媚、绿草青青的纳格兰，每个区域都带给你完全不同的感受——就像你在前60级已经习惯的那样。骑上狮鹫把炸弹丢到密集的恶魔们的头顶上；如盟军特种兵一样化装混入敌营，躲开巡逻的猎人，找到特定人物打探消息；避开冲过来的炸弹人把炸弹扔到Mr.Boom头上（英雄萨姆？）……在做那些杀怪或收集的枯燥任务之余，如此绝妙的特殊任务叫人觉得乐趣无穷。

雪白的狮鹫非常漂亮，但只有+60%的速度，70级时你可以买到飞行速度+280%的史诗级飞行坐骑，从容地来去外域各处。到这时，你可能已经很不情愿重回艾泽拉斯了。除了旅行方便，飞行坐骑可以让你到达位于空中的副本风暴要塞以及一些只能飞行到达的区域，采集那里独有的草药等资源。建议大家尽早开始打算，学习骑术的顺序是：75（普通坐骑）→150（史诗坐骑，资料片降到了600G）→225（普通飞行坐骑，800G）→300（史诗飞行坐骑，5000G）。



▲ 虚空风暴的设计给人的印象最深刻。外面是荒芜残破的大地，可踏入护罩内却充满生机，让人有种步入世外桃源的感觉



▲ 没有机会去Tank Boss的非战非牧职业也许会喜欢这个任务——控制一个高大的机器人去Tank一个更加高大的机器人，你得灵活运用它的高仇恨伤害、击晕和治疗技能，才能打败实力远胜自己的敌人



▶一个67级精英任务奖励的装备与纳克萨玛斯的不相上下，但拥有纳克萨玛斯装备在升级中还是有很大优势。如果你的装备不好也不必担心，通过60级开始的一些任务就能获得不错的奖励。另外，很多随机掉落的绿装也很不错，因为资料片中随机后缀的绿装很多是根据职业需求设计的



各职业最主要的变化是新增和调整后扩展到41点的天赋树，这些大家应该在2.0版补丁里已经见过了。资料片里能见到的就是更高等级的或个别新增的法术与技能。就许多人关心的法师来说，有两个新法术相当特别，那就是隐形（应该算回归）和法术偷取。法师使用隐形后，会在8秒内逐渐减少威胁，8秒后进入隐形状态。此状态下只能看到其他隐形目标（不包括潜行的德鲁伊和盗贼）和可以看穿隐形的目标（持续20秒）。除了移动外任何时候使用任何法术都会取消隐形，敌人如果对你做动作也会取消隐形。隐形最大的用处是在战斗时用于消除威胁，隐形成功时理论上会完全消除威胁，Boss战时使用成功即可脱离战斗。但在8秒之间法师的施法很容易被打断，所以使用的时机要把握好。另外可用于潜行，避开一些敌人——5分钟一次的潜行也好过没有。法术偷取可用于偷取怪物或PvP对手身上"魔法"类型的Buff，偷到的Buff可以持续2分钟（但偷取会引来对手的攻击）。德鲁伊的回春术也是可以偷取的"魔法"，该法术没有冷却时间，可反复偷取，应用得当大有用处。



▲ 萨满召唤的土元素解决有名字的怪物后并没损失多少血

其他职业的新法术/技能也同样强悍。如盗贼的暗影斗蓬可以立刻移除所有有害法术效果并提高对所有法术的抗性90%，持续5秒，2分钟冷却。战士的法术反射也值得一提：举起盾反射下一个对你施放的法术，持续5秒，10秒钟冷却。德鲁伊则在68级就得到乌鸦形态，领先一步享受自由翱翔的乐趣。但给人留下最深印象的还是萨满通过图腾召唤的火元素和土元素，笔者就曾目睹萨满召唤的土元素轻松干掉多名怪物。



也许你很快就会感到：做人类真好！外交这个人类种族特性最初被视为废物，而现在却有人说10%的额外声望不公平，应该削弱。这都是因为声望的重要性不断提高，深入到了外域的生活。目前官方列出了处于外域的12个派系（可能还会调整，新近的补丁就增加了Lower City），基本上每个区域和副本都有相关派系。最特别的是外域唯一的大城市沙塔斯城（Shattrath City）没有区分部落和联盟，而是分别由阿尔多尔（The Aldor）和塞尔斯（The Scryers）两股势力控制，各自都有银行、旅馆等设施，提高与其中一个派系的声望就会降低与另一个的。

看到这么多的派系是不是让你有点晕呢？目前Farm声望的辛苦大家都深有体会，不过从美服测试来看，各派系的针对性非常强，他们提供适合不同职业的武器、装备、附魔等，你只需根据自己的需要选择派系。不过一些专业如果想收集全部配方就要辛苦一些，如炼金要与许多派系声望达到崇敬，以获得原始水、火、空气等材料的相互转换配方。要提及的是，资料片中提高声望要轻松许多。每个派系都在各个阶段提供不同的可重复任务，每次能获得250点甚至更多的声望。开始阶段需要的材料大多还不是绑定的，这意味着可以找朋友帮忙。声望达到较高程度后，通常要靠刷对应的副本来继续提高。



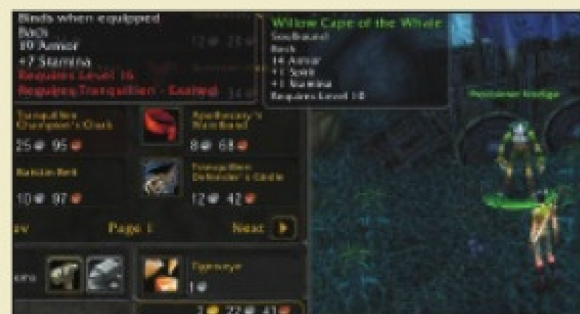
▲ 孢子人（Sporeggar）声望达到崇拜后可得的配方，降低对周围敌人的威胁。目前只有炼金需要几乎所有派系的声望



▲ 星界财团（The Consortium）喜欢开采资源，提高与他们声望的一大好处就是每个月初会得到一些宝石。宝石质量根据声望高低而定，从事宝石加工的话肯定要跟他们搞好关系



▲ 提高沙塔尔（The Sha'tar）声望的主要途径是去风暴要塞副本，而达到崇敬的奖励之一就是解开这一副本困难模式的钥匙



▲ Farm声望从小开始——就连血精灵的一个镇子里也有独立的声望，为他们做任务会大幅提高声望，用于向他们购买装备



资料片新增了一处战场“风暴之眼”。15人对战，通过控制4座塔来获取资源，取得战场中央的旗帜并带回己方控制的塔中也可得到资源。先累积到2000点资源的一方获胜，是阿拉希盆地和战歌峡谷的混合体。资料片PvP的重点还是在于竞技场，对技术、反应和配合有着更高的要求，也更有乐趣。竞技场的奖励也不是荣誉系统的奖励可比拟的，就像安其拉传奇坐骑是给顶尖公会中贡献突出成员的特殊荣耀一样，虚空幼龙也将是对名至实归的冠军队水平的一种肯定。

对PvE的玩家来说，野外目标的争夺更受关注一些。在希利苏斯和东瘟疫之地进行尝试后，这种区域PvP已经在外域全面推广，大多数区域都有需要争夺的目标，且每张地图的争夺都有所不同。在地狱火半岛和赞加沼泽，都有需要争夺的塔，控制全部的一方可以获得提高5%伤害的Buff，对做任务颇有帮助。而且争夺目标时杀死敌人可以直接获得徽章，用来换取奖励。在纳格兰高地则是在中央区域有两座营地可以争夺，需要控制周围的飞行点轰炸营地、消灭那里的所有NPC后才能夺取。己方控制营地时你可用打怪时得到的道具在NPC处换取一种徽章，而杀死敌对玩家则会得到另一种徽章，然后用两种徽章来购买战利品。泰罗卡森林（Terokkar Forest）的设定更特别，要争夺的是副本奥金顿（Auchindoun）周围的一些塔。控制的一方得到Buff后可在副本内Boss身上取得一种碎片，累积足够数量后可以换取不错的打孔装备和超级宝石等奖励。



▲ 进入竞技场后，每位玩家的身上会背上一面旗帜，因颜色不同而分为黄组和绿组，有1分钟的等待和准备的时间



▲ 刀锋山竞技场可以利用地形作战，纳格兰竞技场则一马平川，直接了当



▲ 竞技场套装样子不错，法系的武器更是无比华丽



▲ 竞技场套装与大元帅套装的属性类似，但前者更胜一筹，手套附带的特殊属性是火焰冲击射程+5码这样更有用的奖励



▲ 当己方控制纳格兰高地中央的Halaa时，可在此地NPC处交换徽章和购买战利品，包括8个PvE徽章可换的18格包和500个PvP徽章可换的高级宝石等



▲ 荣誉点数可以换取“+10法术致命一击等级”这样不错的宝石



▲ 泰罗卡森林的Buff还有经验值+5%的属性，允许从Boss身上取得20个碎片就能换到法术伤害+12和加快少许移动速度的超级宝石

资料片中首先和大家见面的6个副本是：位于地域火半岛的地域火要塞，位于赞加沼泽的盘牙洞穴，位于泰罗卡森林的奥金顿，位于虚空风暴的风暴要塞，以及位于塔纳利斯的时光之穴和位于逆风小径的卡拉赞。

除了卡拉赞，其它副本的特点是都有多个分支。更准确地说，是分成几个各自完全独立的小副本。比如，奥金顿这个废墟中4个方向各有一个入口，分别通往一个5人副本。而地域火要塞和盘牙洞穴中，除了各有3个5人副本外还各有1个70级的Raid副本。这些5人副本适合60～70级不同阶段的玩家，共同的特点就是短小精悍。它们的场景设计都很精致，各具特色，但路线都不长，一般只包括3个Boss，不需要多长时间就能打完。打完后还体贴地提供一条捷径回到入口处，方便大家出去交任务。卡拉赞是会保存进度的10人副本，那里将来会掉落T4套装的部件，可拿到阿尔多尔或塞尔斯的NPC处换套装。资料片一个重要的改进是对Raid内外有不同需求的职业都提供了多套套装，而且可以兼得。如战士有Tank装和DPS装两种，牧师有治疗装和伤害装两种。这肯定不能消除关于装备的争论和争夺，但至少可以平息许多要求并不过多的人的怨念。

从美服测试的反应来看，除了对个别太难缠的小怪有些抱怨外，大家对新副本的设计，从场景的精致到Boss战的多样化都是交口称赞，因此也对未来的25人副本有了更大的信心。笔者对此深有同感，感觉之前的许多副本，是暴雪还处于Noob（新手）阶段时的习作，繁琐、粗糙、单调，而新的副本都像纳克萨玛斯一样成熟和丰富。重要的是，新的5人副本让很多对Raid已经绝望的玩家又一次蠢蠢欲动。这些副本都设计了英雄级难度，让70级的玩家可以挑战并获得更好的装备。英雄难度下Boss掉落的物品累积一定数量后可以拿去换不错的奖励，不过英雄难度的开启需要有关派系的声望达到一定程度。




▲ 地域火要塞的第二个5人副本，在穿过最后的过道前可以俯瞰最后Boss所在的房间。这位老兄使用技能前喜欢大喊“靠近点，再靠近点！”——这时不跑的话就是傻子了


▲ 时光之穴的第一个5人副本是要把年轻的萨尔从敦霍尔德城堡救出来，还要击败企图通过谋害他来扰乱时间的神秘怪物


▲ 不管对游戏背景了解多少，时光之穴副本都会让你感觉非常特别。在副本中包括了整片过去的希尔斯布莱德丘陵，在南海镇你会看到许多熟悉的角色，在旅馆里还能见证灰烬使者的诞生。即使像笔者这样对故事缺乏了解、往往也懒得细看任务说明的人，上午才在纳克萨玛斯里干掉克尔苏加德，下午就在这里看到过去的他也会在心头别有一番滋味


▲ 看盘牙洞穴里的两个Boss招架，也对Boss的技能先有些了解


▲ 特别搞笑的设计，这个盘牙洞穴的猎人Boss把一名变成熊的德鲁伊NPC抓去当了宠物。他的技能是把所有人用陷阱困住然后瞄准射击

资料片的新种族某种程度上解决了因为联盟和部落各有一个独有职业而给副本设计带来的难题。德莱尼人可以选择萨满，血精灵可以成为圣骑士。说白了，这也是偷懒。

德莱尼人的飞船埃索达（The Exodar）坠落在达纳苏斯附近的一个小岛上，飞船也就成了联盟方的第四大城市。德莱尼人共同的种族特性有：1.5秒施法的治疗技能，15秒内治疗目标50点伤害（治疗量随等级提高而增加），3分钟冷却；提高自己和30码内团队成员的物理或法术命中（根据选择的职业决定，如战士的特性是提高物理命中，萨满则是法术命中；初始是1%，70级据说是3%）；+10暗影抗性；+5宝石加工学技能。此外，德莱尼牧师还得到了使矮人牧师因之获得特殊地位的恐惧结界。血精灵的出生地在东瘟疫之地北边，这里场景的色调主要是红色和金色，建筑、用具以及坐骑都极其华丽，就连周围树林的叶子都是金色的。




▲ 德莱尼开始区域有些任务很有趣，比如伪装成一棵树偷听奸细和接头人的密谈。而这个任务更绝，熊怪祖先的灵魂会用不同的形式引导你找到散落各处的图腾，包括提供翅膀从山崖滑翔而下，提供快速游泳的Buff顺河游到尽头，最后让你变成一只幻影豹，在朦胧、迷幻的景致中高速奔跑。这绝对是《魔兽世界》至今最让人难忘的任务之一


▲ 低等级的玩家骑着大象到处跑，还是史诗坐骑，一些不明就里的玩家看到了嚷着要去举报作弊。其实这是一个任务提供的坐骑，让你在15分钟内将敌人入侵的消息通知岛上的几方首领


▲ 血精灵的出生地随处可见一种血精灵专用的特殊草药——血蓟，可小幅度提高伤害10分钟，但之后就会得到一个Debuff，减少精神5点，持续20分钟，解除的办法，就是继续吃更多的血蓟……

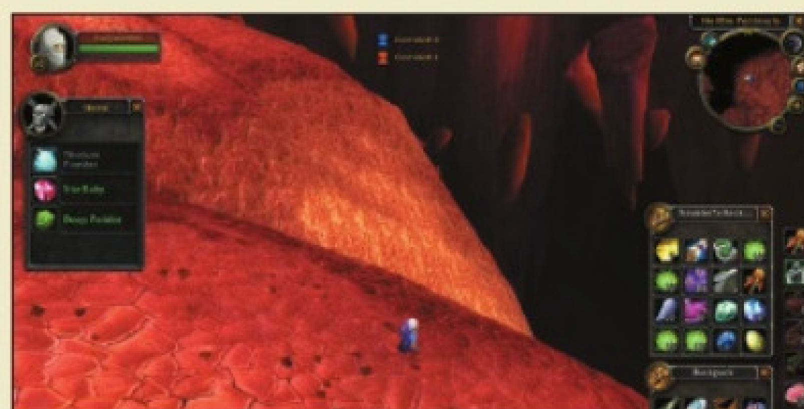
▼ 这就是血精灵圣骑士圣光力量的来源，王子将这名抓到的纳鲁给了他们，他们从纳鲁身上吸取力量




资料片增加了一个新的商业技能——宝石加工（Jewelcrafting）。在技能满300之前，该专业主要是制作项链、戒指和饰品，以及只能自己使用的治疗用的雕像。真正的作用是在技能学满以后，可以把外域矿石中开采或提炼出的各种宝石加工成镶嵌用的。看看T4套装的资料就会发现，它本身的属性并不比T3好多少，关键是上面的插槽，镶上顶级的宝石后才是真正T4的水准。资料片中会看到很多这样的打孔装备，因为宝石都不是绑定的，所以任何人都可自己镶嵌到装备上。镶上去的宝石可被替换，但是会损坏。因此宝石加工类似于附魔，是大家都需要并且时常更新的商业技能。它的优点是更灵活，而附魔就必须当场交易，不便销售。

宝石的颜色很有意思。普通插槽有红、黄、蓝3种颜色，虽然没有限制，但只有一件装备上所有插槽都镶嵌了对应颜色的宝石才能激活额外的插槽奖励。宝石除了这3种颜色外，还有同时适合黄色和蓝色插槽的橙色与同时适合红色和蓝色插槽的紫色两种。让搭配变得更有讲究的是超级宝石。这种顶级宝石只能镶嵌在超级插槽内，但它对全套装备上的普通宝石却有特殊要求。如Mystical Skyfire Diamond的作用是施法时有2%几率让下一个法术成为瞬发，其要求是蓝色宝石多于黄色宝石。又如Brutal Earthstorm Diamond的作用是物理伤害+3且击中时有机会击晕目标，要求是红色、黄色、蓝色宝石至少各有5个。一套装备上很难有如此多的宝石，那么就需要橙色和紫色宝石“帮忙”了。是不是觉得很有意思？

同样有趣的设计还有炼金术新增的“探索发现”特色。就是说，当你在制作其它药水时，可能会“探索”出新的配方。目前还没人总结出“探索”的规律，看来完全是随机的，而且也不清楚这种随机配方到底有多少。如果能设计得再复杂一些、设定一些不易发现的规律或线索就会更有意思，但这毕竟不是个日式游戏。其它专业也有一些有意思的变化。如结合原来费伍德森林的设计，采集某些草药时会获得Buff或得到特殊作用的药草；可以像“剥皮”一样从岩石巨人等怪物的尸体上采集草药和矿石；铁匠可以制作自己才能使用的强力武器且能将之不断升级，提高属性和外观。



▲ 能提炼的新矿石有两种：从Fel Iron Ore中常能提炼出绿色级别宝石，从Adamantite Ore中常能提炼出蓝色级别宝石

▼ 采药时常会同时得到生命之尘，采矿时则会得到火之尘和大地之尘。10个“XX之尘”可以转换成1个“原始XX”，成为原来“XX精华”的升级版本。就像新的战斗等级系统细化了各项属性一样，这样改进后更灵活，有更多途径取得必须的材料



▼ 把宝石镶嵌到装备上，宝石都放好后按下“镶嵌宝石”的按钮才会完成镶嵌，不用怕放错





▲ 有的顶尖公会招募会员时对烹饪、钓鱼等技能也有要求。烹饪的食物已成为Raid的重要辅助，几乎所有新的烹饪食物都有临时提高属性的作用，包括一直缺乏的提高法术伤害的食物，甚至还有提高猎人宝宝耐力和精神的食物



▲ 这些巨人的尸体上可以采药，而且这种采集是副本外唯一取得Ancient Lichen的途径，而采集的方式跟剥皮是完全一样的



▼ 玛维·影歌是魔兽背景中一个悲剧性人物，但在资料片中却尚未死去，并可能给玩家提供帮助

▲ 影月谷看起来远不如听上去那么美丽



▼ 黑暗神殿和伊利丹，它们将是我们在资料片中最终的目标





在12月1日《燃烧远征》的最新测试补丁中开放了目前外域的最后一片区域——影月谷，这里坐落着黑暗神殿，以及已知的最强Boss伊利丹。在这里，我们可以看到为伊利丹服务的恶魔、恐惧魔王、恶魔猎手、奴役虚空之龙的龙喉兽人等，以及被阿卡玛看守着的玛维·影歌。

美服的《魔兽世界——燃烧远征》将按期在2007年1月15日更新，届时艾泽拉斯这个有数百万活跃“人口”的虚拟王国将再次喧闹起来。在中国大陆服务器的情形也是如此，许多玩家正在计划资料片开放后是先冲到70级，还是去练一个新种族的小号。当然，还有一些已经不玩了的玩家也正计划在资料片更新后重新回来。资料片的新区域都是值得探索的，资料片的新5人副本对许多人来说也充满了诱惑。然而看起来，资料片和2.0版补丁不是一回事，从九城一贯的低调来看，中国大陆地区的玩家能够在近期玩到《燃烧远征》的可能性还很小。但不管怎么样，他们已经拥有了新的希望。P



胡同球侠
“卡丁车版”的《踢踢球》

在这个休闲网络游戏风行于世的年代，轻松、搞笑似乎成了最时尚的流行元素。在将传统的炸弹人、超级玛里奥等题材改头换面为休闲网游之后，游戏开发者也在为这类小品游戏寻找新的题材。也许是个巧合，全球最大的游戏外包制作公司——东星软件（TOSE Software）将足球融入了他们最新的游戏中，这就是天纵网络新签下的《踢踢球》。

■上海 D.R.

踢踢球 ●制作：TOSE Software ●运营：天纵网络 ●游戏状态：未知 ●官方网站：未开放

是踢球，还是撒野？

东星软件的外包业务“历史悠久”，世嘉、任天堂、卡普空等知名游戏厂商都与它有长期合作。虽然《踢踢球》是该公司首款独立的网游产品，但它其实深谙时下休闲网游成功的秘诀，其最特别之处无疑是搞笑元素的运用。显然，《踢踢球》与现下流行的“胜利十一人”系列不同，并非以真实与严谨取胜，而是试图营造轻松、快乐的游戏气氛。游戏中，玩家不会因为各种各样的犯规遭到判罚，比赛也不会因为“暴力”而屡屡中断——正相反，你要想尽一切办法去阻挡对手、配合队友并组织进攻。游戏中的每个ID都拥有类似于格斗游戏中“愤怒值”的设定，每当球被对方抢走或自己被对方推搡时，愤怒值就会增长。拥有了愤怒值，就意味着你可以用“必杀技”进行攻击——你可以使出速射（快速射门）、无敌（不会被对手推挤）或单人舞（是的，仅仅是跳舞，好看而已）等高难度技术动作。



▲ 你干嘛？快回场子里踢球，别跟路边的汽车过不去……

▼ 再厉害的选手，碰到老妈这样的“道具”也要乖乖就范



辣椒、眼镜、香蕉皮

是的，你已经领教了游戏中可以使用的技能。而少不了的，游戏还设定了其它的辅助系统，如丰富的道具。道具系统是时下休闲网络游戏的重心之一，在《踢踢球》中也不例外，而且某些道具的效果也真的对得起“夸张”这两个字。如“辣椒”之类可以加怒气值的小道具，可能多数玩家都不会觉得陌生；往球场上扔“香蕉皮”让人滑倒，也算不得新鲜（卡丁车赛道上早就扔满了）；最过分的是“眩晕眼镜”这样的玩意，可以直接攻击对手玩家的电脑屏幕，让他们眼前的游戏画面被一个大陀螺所遮蔽。相信这是一种上升到了精神层次的攻击，频繁使用的话，对手一定离抓狂不远了。喜欢追求连续技效果的玩家，还可以在“眩晕眼镜”后面连接一招“热舞时间”，来让除自己以外的所有玩家强制性原地跳舞。尽情发挥自己的球技吧，它不但让对手崩溃，甚至让队友也抓狂。



▲ 海滩球场，“大门”可朝两边开，不管从哪边踢进去都算数

上海弄堂VS北京胡同

如果说技能和道具都在玩家的想象之中，那么公平地说，《踢踢球》的个性可不仅于此。除此之外，场地背景同样大有文章可做。游戏中的场地一非标准的足球场、二非5人制足球的小场地，而是诸如上海弄堂或墨西哥海滩等各具特色的场地。你可以在这些场地上进行从1对1到3对3不同人数的街头比赛。每个场景都有其独有的特色和互动功能，如有的球场边的观众十分活跃，如果球恰好踢上观众席，他们就可以帮玩家接球扔球，为你助一臂之力；而位于墨西哥海滩上的沙地赛场，由于球门只是插在沙子里的两块冲浪板，因此你可以认为这不是个标准的球门——它没有正反面之分，只要你踢出的球从两块冲浪板间穿过自然就算进球，而从什么方向穿过反而无所谓了。



▲ 上海弄堂里的比赛“众星云集”，“罗纳尔多”这一脚真牛！

由于东星软件设立了中国分公司，且游戏已确认由上海本地公司进行运营，因此《踢踢球》的本地化程度比我们看到的任何一款舶来品都要高。在游戏首批放出的图片里，就可看到亲切的上海弄堂场景。东星软件说，他们正考虑推出来自中国其它城市的特色地图，如已经设计出了基本雏形的少林寺和北京胡同。当然，游戏也会陆续把世界其它著名城市的景观收纳其中。届时，我们就有机会到“世界各地”去“踢踢球”了。





Aeronauts 来自韩国的空战网游

从小时候起，我们就常幻想着自己有一双翅膀，像小鸟一样自由飞翔。而在如今繁荣的游戏时代，来自微软等公司的专业飞行模拟游戏也以其拟真性受到了飞行爱好者的欢迎。当然，越专业的飞行游戏受众就越小，何况是一款飞行题材的网络游戏呢？因此，《街头篮球》的开发商JC Entertainment把计划中的首款航空网络游戏用独特的卡通风格呈现了出来。

■上海 lemo

腾空而起的“热气球”

我们都知道，美国的莱特兄弟于1903年首次试飞成功了一架引擎发动的飞机，拉开了人类驾驶飞行器探索天空的历史。但在更早的1783年，法国人孟格菲兄弟就成功地驾驶热气球飞越巴黎的上空。Aeronauts的本意就是“热气球”，其中也正含有向这两位人类飞行先驱致敬的意味。据介绍，Aeronauts的开发已有两年时间，但目前发布的游戏资料并非很多，直到2006年年末的G★游戏展外界才了解到这款游戏开发的概况。在公布的游戏视频中我们可以大致看到游戏的样貌，如果将之定义成一款休闲风格的空战游戏还是比较适合的。

总的来看，游戏采用3D制作，人物风格虽然偏向卡通，但因为游戏背景设定在20世纪初的欧洲。因此还带有些许的怀旧色彩，游戏官方网站的建设就采用了大量类似老电影的特效，看起来十分特别。



◀ 游戏官方网站的设计充满了老电影的沧桑感



▶ 只有熟悉了飞机的构造，才能找到飞行的感觉

脱离地心引力

飞行让Aeronauts变得十分独特，利用各种各样的飞行器飞行、战斗就是区别于其他网络游戏的最大特色。你可以在游戏中实现垂直升降、追击缠斗等多种战斗方式。“决斗”是游戏中一个重要的内容，决斗模式具有成长功能，你可以通过战斗提升实力，营造称霸长空的无敌“军团”。按照开发者的介绍，游戏的过程是充满挑战的。首先，你得学习如何操纵飞行器；其次，当你学会了飞翔，还要制订周密的飞行计划。玩家必须通过几十种基础飞行训练，如起飞、降落、转弯、格斗以及补给燃料等逐渐掌握更高等级的飞行技巧。游戏的操控方式比较简单，据试玩过游戏的玩家透露，基本上用到的键位只有鼠标和键盘上的方向键，此外就是按W、A、S、D键发射各种机载武器。Aeronauts的游戏引擎号称采用了世界上独一无二的“飞行系统”技术，提供了易于操作的360度的飞行系统，这一切希望能使游戏的入门变得更平民化一些。

在体现网络游戏特点的对战方面，游戏显露出了和大多休闲网游类似的设计，以玩家开房间的方式进行游戏。据介绍，游戏支持从1对1、2对2直到8对8的多种对战模式。



▲ G★2006的JC Entertainment展台上巨大的飞机模型

新鲜的空中格斗

不管具体的游戏内容是否趋于简单，Aeronauts还是实现了很多开发者曾经的梦想，试图体现出火爆、快节奏的空中飞行大战。不光如此，Aeronauts里最有意思的玩法是与副驾驶配合作战，使用飞机上搭载的重型武器来射击敌方战机。从目前的资料看，Aeronauts中还加入了道具的设计，如你可以发射“旋风”来挫败敌机。看来，说它是空中的卡丁车或街头篮球游戏也并不为过。

也许你以前从未玩过飞行模拟游戏，也从来没有体验过组队飞行、与战友配合作战的惊险，那么不妨期待一下Aeronauts带给你的震撼吧。目前，游戏在韩国还尚未开始进行测试，而凭借与开发商的良好关系，天联世纪很有可能得到这款游戏在国内的运营权。不论如何，让我们期待这款独特的网络游戏。P

Aeronauts
●制作：JC Entertainment ●运营：未知 ●游戏状态：未知
●官方网站：http://www.aeronauts.co.kr



▲ 拍摄自G★2006现场的游戏试玩画面。玩家控制的飞机已经锁定了目标，战斗即将打响。据透露，这款游戏将于2007年春季在韩国本土正式发布



剑走偏锋
《梦幻西游》极端加点大解析

作为目前在线人数居高不下的超人气网游，《梦幻西游》对玩家一直有相当大的吸引力。可能有人觉得茫然，一款游戏练到满级还能有什么追求？而现在，服战系统的开放让各路高手浮出水面。越来越多的高等级ID大显身手，甚至带动了新的加点方法，让很多玩家开始重新洗点或练小号。下面就详细来看看这些极端加点门派的利弊。

■广东 冰糖

5体加点法，战斗更持久

女儿村就是一个为PK而生的门派，因为在PK中非常好用所以造就了许多“人妖”。5体加点的女儿村弟子优势在于速度的提高，这需要一些速度属性的装备来弥补。5体加点虽然防御不是很高，需要修炼物抗来弥补，但在群P中还是很强的。至于阴曹地府，同样也可以加5体。5体的地府血厚、生命力强，即使对付盘丝洞这样的难缠门派也有很大的获胜机会。5体加点一定要注意强身的修炼，不要认为自己的血足够多了就麻痹大意。在装备方面，加防御的衣服是必须的。另外，建议多带特技装备（如晶清、四海生平等）。因为装备便宜，走5体路线的玩家应该说不是很费钱。勤快一点的话你也能得到不错的宠物，不必刻意去买。


▲ 极端加点带动了洗点热潮，人参果成了畅销商品

代表门派：女儿村、阴曹地府

特性：持久战

5魔加点法，追求高法伤

高伤害输出的龙宫在PK和平时任务中，都是不可缺少的主力。早期的龙宫防低血少，很容易挨打，因此有很多人抱怨。但服战中的龙宫，其杀伤力配合合适的战术却是任何门派无法取代的。

龙宫一般都是走双抗路线，采用3魔1体1耐加点，这样的好处是有双抗且不贫血。而“5魔龙”的优势并不在于MP有多少，而是在于高灵力。虽然这样的加点法在初期依然非常易死，很多人也觉得5魔龙太脆弱，但它的优势在于群P，准备5个以上的极品血宠对5魔龙非常重要。在装备方面，高灵力的项链是必须的，其次就是高伤害武器和高防御衣服。平心而论，5魔龙在宠物、装备等方面还是比较省钱的。


▲ 5体加点的小地府优点是生存能力强

代表门派：龙宫

特性：超高的法术伤害

5力加点法，物理伤害高

大唐官府应该是目前《梦幻西游》中人数最多的门派。在初期练级、抓鬼、过剧情都是相当不错的，中后期PK也是一把好手。比较普遍的加点法是4力1体、4力1耐或3力1体1耐。但在最顶级的服战PK中，脱颖而出的却是5力加点的大唐！诚然，5力加点导致生命非常脆弱，但在顶级PK中足以破防的高攻也成了最大的亮点。这样的极端加点方式在中前期很痛苦（容易死），但在后期的威力叫人瞠目结舌。在这个艰苦的过程中，修炼和强身上绝不能忽略。120级的强身是最基本的，而物理攻击、法抗和物抗的修炼也是必要的。在装备方面，大唐官府的一向是最贵的，但作为一个优秀的“5力大唐”又绝对不能少了好装备。能破血的装备是必须的，最好是项链或鞋子。此外，高血的腰带、高防的衣服和帽子也是必须的。


▲ 六道轮回，地府增加攻击的师门技能

除了大唐之外，5力的狮驼岭弟子在服战中也比较突出，他们和5力大唐有异曲同工之妙。至于阴曹地府，这个门派比较冷门，在顶级PK中很少见到他们的身影，5力加点的地府就更显得另类了。但地府的技能“修罗隐身”可让玩家在战斗中隐形；“六道轮回”可以按照技能等级来提升伤害力，提升的伤害数量十分惊人。这都让地府选择5力成为一种流行。总之，5力加点方法需要的不仅仅是玩家对本门派的热爱和坚持，还要有雄厚的经济实力作背景。因为等级、修炼、装备，一个都不能少。

代表门派：狮驼岭、大唐官府、阴曹地府

特性：超高的物理伤害



梦幻西游 ●制作：网易 ●运营：网易 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://xyq.163.com

机动战士敢达在线

《机动战士敢达在线》任务详尽指导

做任务是为了什么？从大方向上来说，是为了前线，为了特定机体获得和势力胜负判定。从小的角度上来说，是为了补给、勋章以及任务榜排名；在某种特定条件下，还是为了冲胜利榜。因此，《机动战士敢达在线》中的众多任务是无法被忽略的。以下从几个方面对游戏中的任务进行说明，希望能起到一定的指导作用。

■北京 外星酷哥

为了勋章

游戏中，短任务得勋章几率低，长任务则几率高，而特殊任务的几率极高。除了1级任务和极个别的特殊短任务，其他任务中的敌人都是左中右齐出，一个人打基本不可能，必须组队。此外，精锐区的敌人比强区的高3级。在游戏开始时，如果你的实力不足以收拾前线的精锐敌人，那么与其做前方二三级任务，还不如做后方4级任务。这时要面对的敌人等级是一样的，也就是说，前3与后4难度差不多。区别只是后4有勋章，补给也多，后方的4级长任务，最多可得到2800点补给；而前3不但没有勋章，补给也少，前线3级长任务一般也只有2000点补给！因此刚开始作战时，你完全可以多做一些后方宇宙十二的4级任务，可以充分利用战舰的3格攻击炮，实力提升之后，直接去前方打4级任务。之所以不太推荐去打后方的5级长任务，是因为5级任务中全是精锐士兵，实力强劲。后5虽然可奖励两点勋章，但实际上比前4难得多。当然，等以后实力较强了，想做前方5级长任务又没把握的话，为了勋章可以找高手一起去做后方5级长任务。等吉恩方开动了MA，联邦方动用了双敌达，做长5就不是梦想了。



▲前后的难度基本相同，区别在于补给点

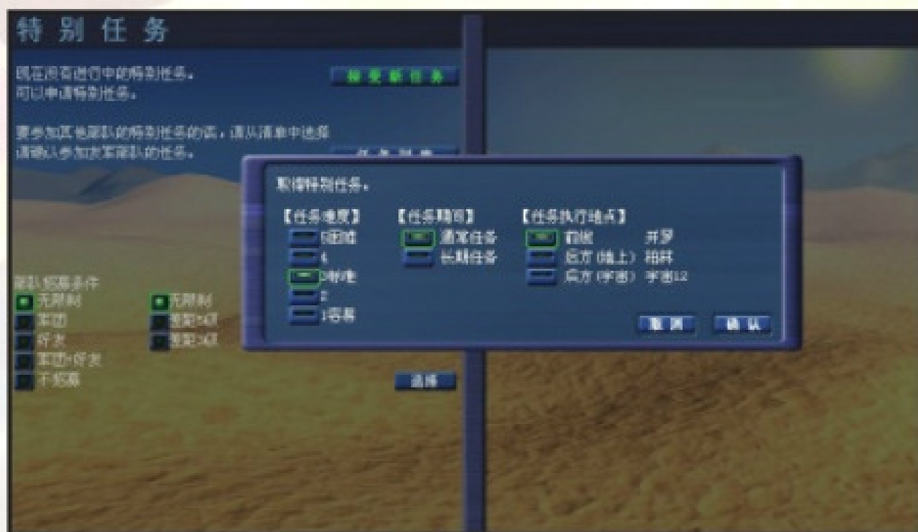
前后方战场

游戏中的前方战场只有一个，位于地球或宇宙，但具体位于地球还是宇宙全看当时的战线发展。后方战场却有两个，分别位于地球与宇宙。如果在第二周，联邦把吉恩推到了宇宙、强力机体陆吉上不了天，这时就可以通过在地面进行4级任务推动前线的进展，直到泛用机体钢坦克出现。同理，如果第三周的主战场在地面，实力不足以做前线4级长任务，也可以先用太空高机动扎古2在宇宙中做4级任务。

长4战斗任务

在初期，长4战斗与长4驱逐任务并无明显区别。如果说有不同的话，那就是战斗任务失败一场也算成功一场，如果要求打30场，你成功21场也算过关。当游戏进行到第三周的第三天，NPC会再次强化，学会暴舰战术，这时出现了一个任务特例：长4战斗必定左右暴舰。也就是说，敌人的3支部队中，中间的一股敌人还和以前一样正常攻击我军，但两边的敌人都使出全身力气，不再理会我方机动战士的纠缠而全力扑向战舰。因为舰防打舰攻有20%命中加成，所以我方MS完全可以将敌人的舰攻队破瓜切菜般消灭，而敌人的舰攻队打我们的全防战舰却毫无进展。这样，我方的左右支援部队干掉敌人的暴舰队后，还可以去支援中间的主任务部队。

如果你没接到战斗任务，那么可以先去打遭遇战，直接到满足条件后再接任务，接到出现长4战斗任务为止。当然，你也可以去支援其他人的长4战斗任务。由于长任务只有两种，不是战斗就是驱逐，所以接到长4战斗的几率足有50%。



▲ 如果你开服半个多月才进服务器，那么最好的练级选择不是打强区或标准区，而是直接支援前线的长4战斗

关于冲任务榜

在任务中，只有开任务的人才能得到任务值、战果值、前线值和补给值，而支援任务的人只能得到补给值。任务值是用来冲任务排行榜的，如果你要冲任务榜就只能自己开任务。如果想做雷锋、交朋友，就去支持实力强劲的人做任务——基本上你不能指望任务完成后给的那点任务值冲胜利榜。在这当中，前线值是给势力推前线的，关系到势力利益；补给值就是钱，有了钱才能买机体增强实力。实际上，因为支援者没有任务值可得，很多人都只喜欢开任务而不喜欢支援任务。因此有些服务器中，就出现了开任务的人给支援任务的人额外补给的情况。P



▲ 在战场转换时一定要确定你的机体是否适用于新地形

机动战士敢达在线 ●制作：Bandai ●运营：中视网元 ●游戏状态：收费运营 ●官方网站：http://gno.ccnec.com



《惊天动地》三大类游戏道具用途详解

由摩力游运营的《惊天动地》号称是“全球首款2.0模式”网游，相对以往网络游戏中打怪升级的乏味，游戏中添加了陷阱、谜语、Boss战等诸多要素，在玩法多样的同时也提高了玩家的成就感。当然，和其他游戏一样，《惊天动地》对装备和武器的追求并没有放松，可能玩家们初入游戏对繁多的道具还缺乏认识。下面我们就一一来认识。

■北京 小余儿

消耗道具，熟悉吃喝拉撒

从用途上考虑，游戏中的道具主要分为3类：防具、武器和消耗道具。

消耗道具和大家平时游戏的结合是最紧密的。血瓶和蓝瓶这些都不用多说了，值得一提的是游戏中一些比较有趣的小玩意。如回归石，它可以解决来回跑路的痛苦（炉石？）。此外，游戏中有个方便的设计，那就是自动回蓝。只要你的魔法值不够施放法术，系统会自动帮你吃一瓶魔法药，这样的设计还是很方便的。不过这样虽然降低了死亡的风险，却也助长了“大吃大喝”的风气。在游戏初期，大家还是要节省一下。

防具，轻重有别

游戏中的防具比较多，分为重铠、轻铠、魔法铠、布甲、盾等。

重铠。不用说，它只适合战士使用，穿在身上有一种厚实感。包围全身的重铠体现了铠甲对战士的重要性，再配合一面巨盾，一名完美的盾战士就诞生了。

轻铠和魔法铠。在游戏中，刀客因为对敏捷的要求只能选择那些不太重的铠甲，以配合自己轻盈的身体。而魔剑士则有两种倾向，他们既可以选择轻铠，也能选择魔法铠。再配合不同的技能点分配，可以造就出不同发展方向的魔剑士。

布甲。布甲只适合弓箭手和法师，虽然他们有高强的攻击力，但是他们的身体依然很虚弱，这一点对弓箭手来说尤其是个烦恼。


▲ 和许多韩国网络游戏一样，法系职业的法术效果都极为华丽



惊天动地 ●制作：EastSoft ●运营：摩力游 ●游戏状态：11月26日压测 ●官方网站：http://cabal.moliyo.com

武器，各有所需

《惊天动地》中的武器主要分为单手剑、双手剑、弓和施法拳套。

单手剑。它虽然攻击不高，但挥动速度比较快，适合刀客和魔剑士使用。刀客双手持剑，虽然不能很快将对手击倒，但雨点般的攻击可以让对手少有还手之力。魔剑士虽然可以持剑，另外一手还可以使用魔法拳套，剑与魔法的结合还是很厉害的，相信许多玩家都会喜欢这样的设计。

双手剑。双手剑是战士能够使用的唯一武器，它能够发挥出战士攻击力高强的特长，虽然挥舞的速度比较慢，但是攻击力很强。这一设计和许多游戏类似，相信大家会很快分辨出哪些武器更适合战士使用。

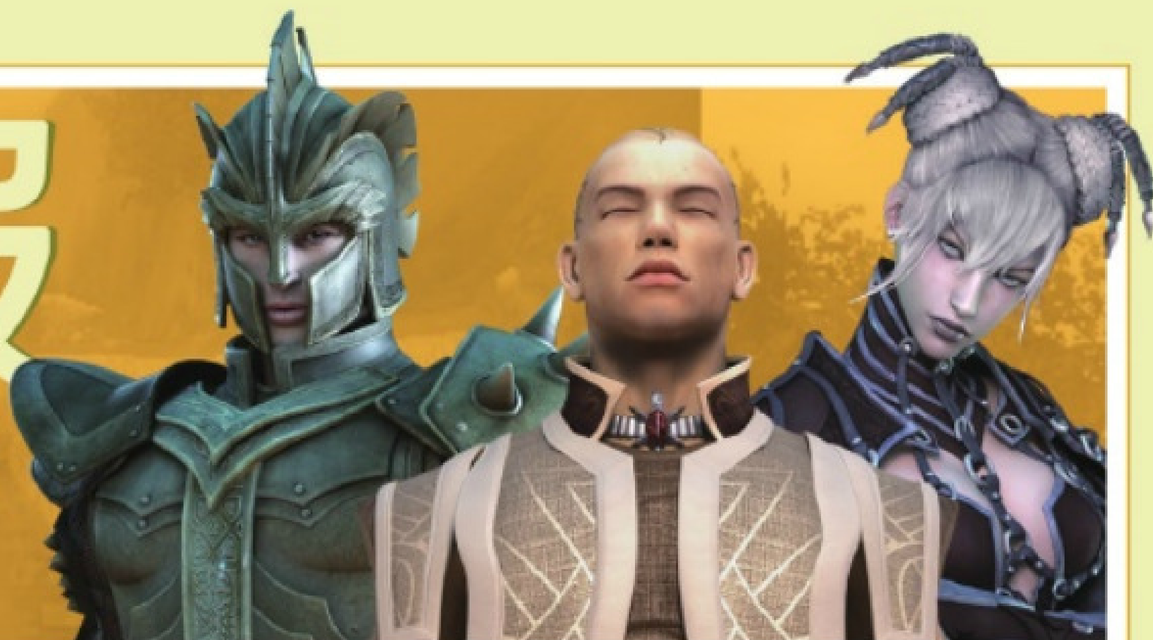
弓。《惊天动地》中的弓箭手是一个攻击力较强的职业，双手使用魔法弓箭，是远程攻击的强者。随着等级的提升，他们的弓的伤害力也会逐步增强。从最初的普通弓箭到后期的水晶弓箭都是弓箭手的锐利武器，因此不要总觉得弓箭手一副孱弱的样子。

魔法拳套。和其他网络游戏着那个不同的是，《惊天动地》中的法师是没有法杖可以用的，他们依靠自己手上的魔法拳套来发挥巨大的魔法力量。拳套根据不同的设计能够发出不同的魔力，恐怕刚进游戏的新手还是要适应一下没有法杖的法师。P


▲ 战士的武器上散发着夺目的光华，即将打出致命的一击

大软网游报

第1期 玩家翘首企盼两年，《激战》终于从封测迈入内测；《武林外传》派出抱抱团，游戏宣传添新招。请看本期《大软网游报》。



头条 《激战》内测首日 服务器招架不住玩家热情

特约通讯员莫干娜报道 九城运营的网络游戏《激战》于2006年11月29日正式开始内测。由于此次测试发号较少，加之《激战》在国内玩家中具有一定知名度，开测前难得地出现了一号难求的场面。此次测试开放了《激战》的第一章。笔者于当日12时测试开始时进入服务器，发现此时游戏中已经涌入了大量玩家，但由于服务器端的问题，许多玩家进入游戏后学习了各种技能却无法使用。九城为此发布了紧急通告，到当日傍晚问题才得以圆满解决，但笔者所在的网通服务器依旧出现了比较严重的延迟现象。从玩家的反映来看，大家普遍认为它是一款比较严谨的游戏，画面、音乐都无可挑剔（但笔者的ATI显卡却无法在HDR模式下启用抗锯齿效果，十分遗憾）。此外，许多人对《激战》的游戏设定感到新鲜。和《龙与地下城Online》类似，游戏只在各大城市里能够显示其他玩家，出城即为副本，没人抢怪也不能和队伍之外的玩家聊天。这倒很有单机游戏的感觉，不过也多少冲淡了一款网游本来该有的气氛。当然，笔者身边的玩家倒觉得无所谓，他们更看重的是去竞技场团队对抗。



▲《激战》中风光宜人，许多人就是冲着风景来玩游戏的

焦点 《神泣》要改死亡模式？

特约通讯员明斯克报道 光通的《神泣》自从内测开始就受到关注，原因无非是在宣传上的“暧昧”引得许多人想去游戏里看个究竟。笔者是从公测开始玩《神泣》的，进游戏的初步感觉是没有当初宣传的那么华丽，人物形象、武器装备看起来并不比几年前的《天堂Ⅱ》更华丽。而且目前最大的问题是如果进游戏，由于服务器状态一直饱和，开新服的速度又很慢，大家都在私下里交流进服务器的办法。此外，光通内部发出消息，称可能会对游戏的最高难度模式——死亡模式进行修改，改变角色一旦死亡所有角色数据清零的设计。其实这一设计虽然令人争议，但玩家对这个传闻并没有太大反映，一方面是许多人目前还达不到修炼死亡模式的要求，另一方面大家觉得死亡模式其实很公平。目前最关注的还是游戏免费后如何售卖道具的问题，不知正式商业化运营后官方会做何修改。



▲据说选中你想进的服务器一直狂点回车，大概10分钟就能挤进去了

潮流 《武林外传》组织抱抱团 有人观望，有人勇敢尝试

特约通讯员触觉动物报道 时下，一个新名词“抱抱团”成了社会热点。国外免费拥抱的中国翻版一出现，就引发了各方争议，但不管怎样，这类活动倒是多了起来。日前，由完美时空官方牵头，在北京、西安、长沙等数个省会城市就举行了这样的活动。北京站的活动从人民大学对面的双安商场开始，抱抱团的成员高举“免费拥抱”“好人有好抱”等标语，以及“让身边更多人绽放内心的微笑”的横幅，在家乐福超市、中关村等人流密集场所吸引路人的目光。这种新奇的游戏宣传活动一时吸引了不少驻足观看的行人，虽然大家都没什么准备，但还是有人上前尝鲜。其实在笔者看来，这种追逐流行的活动效果还算不错，但恐怕又会有人说这种“行为艺术”太矫情了。



▲南昌的活动看起来效果也不错

活动 《傲世Online》测试区打响城战 守兵败退，雇佣兵左右战局

特约通讯员关海法报道 《傲世Online》的新版本《浴血熔城》预计将开放城战，为了对这一系统进行测试，也为了让玩家在第一时间体验到游戏，目标软件特在测试区举办了一次“招募勇士”活动。这次活动是在游戏官方发帖招募玩家，并在核实身份后发给玩家测试区高级账号的。此次城战守城方是蜀国的军团；攻城方则有多股势力，有吴国的测试军团，还有其他国家的军团。战斗一打响，双方就展开了激烈的角逐，守方虽然人数上处于劣势，但凭借紧闭城门，没有给攻方任何机会。决定战斗结果的还是城战系统中独特的雇佣设定，无论攻方还是守方都可以在特定区域招募军队，帮自己打仗。他们不但实力强，而且绝对听话。虽然各方都不断有人上线来援助，但守方在多股势力围攻下还是寡不敌众。最终，魏国军团插旗成功，夺得了测试区首次城战的胜利。



▲雇佣刀兵和投斧手十分强悍，他们一定程度上左右了战局的发展。打仗也不能没有钱啊！

编者按：大家好，新年的第一期“锋利的盾”与大家见面了。今年这个栏目将会做出不小的革新，除了游戏评论外，我们还将增加对业界热点事件的鲜辣点评，此外，“龙门茶社”栏目也将整合到“锋利的盾”中——仍然是双期为大家推出。希望今年的“锋利的盾”会带给大家全新的感觉！欢迎大家来信提出您的宝贵意见。







草根时代的单机游戏

本刊记者 北四环组

在写本篇报道的时候，我们产生了这样一个疑问：究竟我们报道的这些游戏该如何划分？显然，同那些正襟危坐、道貌岸然、高高在上的严肃主义者“生产”的主流游戏相比，它们显得过于另类。游戏的每个细节中都透着浓厚的草根气息，这让人想起了10年前那些蜗居在民房里，集程序、美术、MIDI制作于一身，一个人单打独斗的年代。

那时，游戏制作行业的商业化选择只有单机游戏，似乎这条必经之路的前方总有些许的曙光绽放笑容。然而，自网络游戏为产业创造出巨大的商业价值开始，在不到3年的时间里，我们的注意力发生了偏移。业界已经习惯性地接受了国产单机游戏淡出的事实，而甚少注意到在国产单机游戏制作领域内依然有众多的爱好者（参看本刊2006年第17期专题报道《游戏边缘人群系列》）。他们自娱自乐，利用现有的“傻瓜式”制作工具软件天马行空地创作，挥洒想象力。这些非商业化作品的目的更为明确，那就是——更为纯粹的娱乐。这些公布在网络上供同好之间娱乐、交流的作品，游戏性质、类型千差万别，但都透露出一种难得的自我娱乐的潜质以及对过去美好岁月的怀念，诙谐的再创造中也蕴涵着众多闪光点。作为对原有专题报道的补充，我们特意将近期在网络上流传较广的该类作品进行集中介绍。

沧海沉梦·邓稼先传

ARPG

游戏容量：12MB　制作者：不详　游戏通关时间：约1小时

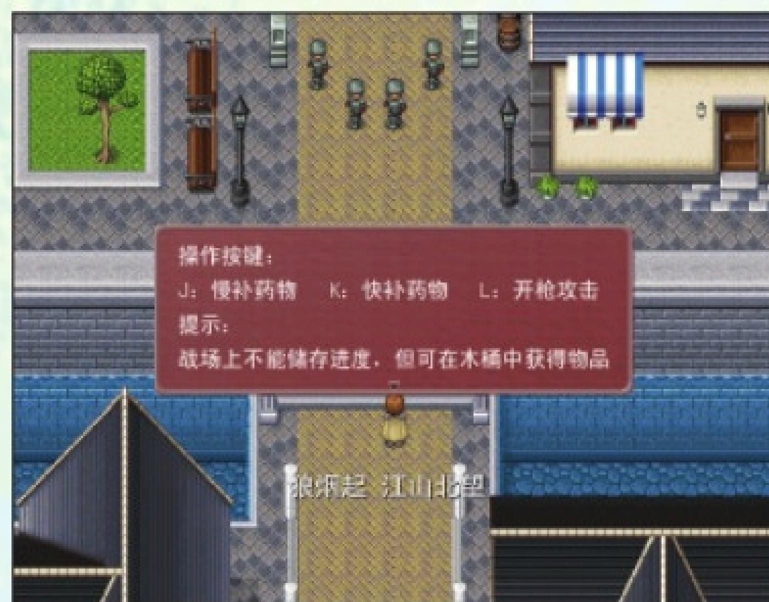
这是一款是以“两弹元勋”邓稼先为主角制作的ARPG。没玩过的玩家可能很难想象，这样一位著名科学家的经历会以怎样的形式被做进游戏中？其实并不困难，当年还有一部叫做《铁拳无敌孙中山》的电影呢。尽管这款游戏同样具备一定的“戏说”成分，但是游戏中传达的爱国主义思想却是实打实的。

游戏中的邓稼先长得跟织田信长一般无二，一副见习圣骑士的打扮。作为一款玩家自制游戏来说，做成这样也可以理解吧。游戏一开始，邓稼先打算从美国返回祖国，献身于祖国的原子能研究事业，但途中却遭到了克格勃的阻挠和袭击。游戏的战斗系统虽然简单，却做得有板有眼，回避、射击、补血都需要玩家眼疾手快地操作。如果过于轻敌的话只怕很快就会败北；而如果能灵活利用地形作战的话，还能起到事半功倍的效果。道具方面，也继承了日式RPG翻箱倒柜找物品的传统。游戏中不乏恶搞成分，当敌人失败后称呼邓稼先为“无双鬼才”以及具有中性美的“小杨”（杨振宁）出场时，都不禁让人莞尔一乐。而游戏制作者似乎很了解网络上众多单机游戏爱好者的心理。试想，在爱国的主题下，在屠洪刚高昂的《精忠报国》的主题歌中冲锋杀敌是怎样一种感觉？

这款游戏让人印象最深刻的是，玩家在制作游戏时选题的开放性，居然超过了当年绝大多数的国产游戏厂商，并能把这个看似离谱的题材做得很有味道，这实在是相当有趣的一件事。



虽然这款游戏有些戏说的成分，但爱国主义还是游戏的主基调，不过人物的头像看起来十分别扭



在激扬高昂的歌曲中体验一次ARPG的感觉，但对操作的要求也很高

葫芦兄弟

动作

游戏容量：8MB　制作者：杨智　游戏通关时间：10～30分钟（仅为技术演示版本）

“葫芦娃，葫芦娃，七个葫芦一朵花；风吹雨打都不怕，啦啦啦……”听着童年时代熟悉的音乐，还记得一个善良的老爷爷种出神奇的七色葫芦、兄弟们团结一心消灭葫芦山蝎子精和蛇精的故事吗？这款以技术演示形式发布的游戏，独具匠心地选择了当年上海美术电影制片厂的动画片《葫芦兄弟》作为背景，融合了包括“超级玛力奥”在内的诸多成功动作游戏的元素。有别于绝大多数仅为自我娱乐的同人游戏，《葫芦兄弟》采用了全3D的卡通风格游戏画面，人物设计形象而且较有特色；绝技、格斗系统同动画片相互呼应，可以说已经具备了一定的商业价值。游戏目前可以选择大娃和四娃作为主角，以横版动作过关为主要游戏方式。尽管制作者说“搓招系统因为动作比较多，在该版本中没有加入”，但仍可通过游戏感受到非常突出的组合技设计。而大娃的变身巨人、四娃的喷火特殊技则可称得上是一款不折不扣的卡通版“葫芦无双”。目前游戏的完成度很低，但游戏的切入点较好，具有成为一款出色动作游戏的潜质——试想，当7名葫芦娃组队各施海陆空绝技一路杀奔蝎子精巢穴时，那将是怎样一番热闹的场面？有了葫芦娃的游戏，福娃游戏还会远吗？



初看这样的游戏界面，听着熟悉的音乐，仿佛回到美好的童年


这是大娃在施放“无双”后的效果，人物个头明显增高，把蝎精踩扁

岳飞全传

战棋

游戏容量：221MB　制作者：柔居MOD制作小组　游戏通关时间：20小时以上

战棋类游戏的没落是一个令人遗憾而又客观存在的事实，无论是“英杰传”系列还是“炎龙骑士团”系列，如今都只是若干骨灰级玩家的残破回忆。《三国志曹操传》可以看成是战棋游戏全盛时期的代表作，不过，玩家玩了以后难免会想，三国题材可以做成这样的游戏，那春秋战国、隋唐五代、岳飞抗金、文天祥抗元，不是也可以吗？如今，这已经不是玩家的空想了。利用“曹操传”的构架，已经有高手开发出了《岳飞全传》。游戏共分50关，从岳飞出世开始，一直到直捣黄龙府为止，甚至还有6关“幻想隐藏关”。

个人认为《岳飞全传》已经超出了普通的同人游戏的范畴。游戏虽脱胎于《三国志曹操传》，但无论是人物设定、剧情构思、对话旁白、战役实现等各方面，都进行了细致的再创作，处处可以体现出游戏制作者的不凡实力和认真态度，表现出了不输于原作的高水准。同时，游戏中还增加了许多原作中没有的小甜点。如每关以记分制决定玩家可以玩到几个隐藏关，地图中隐藏宝物的寻找，甚至还有知识问答。

白璧微瑕，说完了优点，缺点也要提一下——主要表现在游戏美工方面。由于从“英杰传”系列、“三国志”系列甚至“成吉思汗”系列中借用了较多的脸谱图（场景图），造成了美术风格不统一的问题，这也是所有同人游戏的“通病”吧。

如果你当年玩了《三国志曹操传》而热血沸腾、意犹未尽的话，这款《岳飞全传》绝对应该认真玩一下。退一万万步来说，凭着岳爷爷的名头，我们是不是应该有足够的关注呢？


游戏制作的有板有眼，人物介绍等信息显然是经过精心的考证，尤为难得的是次要人物也交代得一清二楚



这是游戏的开始画面，同精良的游戏内容制作相比，这个界面图略显粗糙，有些气势不足



游戏的过场情节也交代得比较清楚，这是岳飞大婚的情节，整款游戏共有 关

RPG

仙剑奇侠传——灵儿续传

游戏容量：197MB　制作者：Rainyfly　游戏通关时间：5~8小时

赵灵儿的逝去，几乎是所有玩家不能接受的事实。尽管玩家们无力去改写这个悲伤的结局（甚至官方在后续的几代产品中也小心翼翼地避开了这一剧情的延续），然而玩家心目中的那一道伤痕并没有因为岁月的流逝而得到弥补。于是有了这样一款不折不扣的“仙迷”们自己开发的同人游戏，近期在互联网上广为流传。

这款游戏内容之丰富、系统之庞大，超越了传统意义上玩家自行开发的同类作品。游戏开始自南诏国灵儿和水魔兽同归于尽后的10年，李逍遥成为蜀山掌门，他坚信灵儿依然活着。一天，江湖上联合成“反蜀山派”围攻蜀山。危难之际，一股神秘的力量前来相助，击退众人解救了逍遥。在感受到了女娲的神力之后，李逍遥走上了重新聚齐5颗灵珠的征程。最终他成功地复活了灵儿，逍遥也被恢复成10年前的样貌，两人怀念着美好的往昔……

其实明眼的玩家已经看出，与其说游戏的主题是李逍遥带着灵儿找寻丢失的记忆，不如说是带领所有的“仙迷”重温当年的记忆。由于游戏原汁原味地使用了《新仙剑奇侠传》的图片、场景、音乐，因此给了玩家久违的熟识感觉。而新加入的情节、新的对白又让人顿生好感。也反映出了多数玩家的倾向和选择——逍遥与灵儿要在一起（林月如的Fans该抗议了）。如果官方不表态，那么就让强大的民间草根力量利用制作工具来实现吧……

这样一款游戏在怀旧的同时，又似一锅精心的“炖菜”——从一代的酒剑仙到二代的王小虎、苏媚、忆如，三代的景天、重楼，几乎玩家熟识的每一代人气角色都悉数登场。好在制作者很懂得取舍，从蜀山、南诏国、苏州、余杭，到仙灵岛、锁妖塔的整个游戏过程中，实际上是挑选了“仙剑”游戏中最重要的几个元素。从听着熟悉的音乐漫游余杭村，到最后战斗中利用“酒神”击败Boss拜日教主（又一对双胞胎？）让玩家过足了瘾。一处支线情节甚至使用了《轩辕剑叁外传——天之痕》的场景，在一种似曾相识之间找到了最佳的平衡。游戏的灵符系统、支线及多结局设计，都体现出制作者的严谨态度。

应该说，“忆当年”“看照片”“奏音乐”的三大催泪因素得到了一次“游戏化”的完整呈现。此外，游戏同样设计了一个悲剧结局，并没刻意打破“仙剑”一脉相承的故事背景。“并非完美才能永恒。其实‘仙剑’就是一个不完美却成为永恒经典的例子。”也许，正如游戏制作者在游戏说明中写到的，“总听说喜欢‘仙剑’就像是铭记着自己初恋的感觉，哪怕当时并不完美，哪怕最后凄凉收场，但这都不影响记忆中曾经第一个喜欢过的人在自己心中的形象。甚至时隔多年，翻起旧信、旧照片，依然会有暖意流上心头。10年已去。那么，你是否打算挤出几个小时的时间，在这个并不完美的同人续传中，重温一下‘仙剑’？”



一壶酒，一把剑，熟悉的音乐将我们再次带入那个伤感唯美的情感游戏中



灵儿又一次充当了悲剧角色，看来制作者在怀旧的同时并不想把整个故事结构打破

一些思考

上述介绍的4款游戏，仅仅是这些民间草根类游戏中的代表，目前这类游戏题材之广泛、数量之多，已经远超记者的想象。在一些专门的开发交流网站上，大约有数百款这样的游戏——以《梦幻西游》《魔力宝贝》《劲舞团》《跑跑卡丁车》等网络游戏素材制作的“单机版”游戏，以《大航海时代IV》《三国群侠传》等知名游戏为背景制作的《大陆陆时代》《三国凡人传》等，紧跟时尚潮流的《周杰伦历险记2——夜的狂想曲》等……甚至一位玩家在2006年切身感受了北京的沙尘暴后，还制作了一款带有环保色彩的小游戏《北京飞沙》。可以说，广泛的民间力量，并不复杂的制作工具（RPG Maker）成就了众多草根单机同人游戏，也把他们对于社会、时代、乃至众多知名游戏的理解蕴涵进每一款这样的游戏中。

然而在采访中，一位业内资深的游戏开发人员对记者说：“能有人做自己参与开发游戏的同人版，至少说明游戏有人认同，而且玩家对这款游戏有自己的想法，这些玩家都是好样的。里面一样要有脚本，要自己制作各种素材。做成这个样子，已经完全看不到一个开放游戏工具的框架和元素，基本都是靠时间积累以及自己的历练。制作游戏的麻烦和困难，他们能克服，真的不容易，尤其他们还是免费制作。但这些‘作者’也只能算做爱好者吧，那些能自己开发工具做底层的人太少了。而大量的非商业性授权，也注定了这些游戏在版权方面的劣势，它们只能作为小众的娱乐品而已。”

从《大众软件》近年的报道中，我们报道了方顺、蒋盛这些仅凭一己之力支撑单机游戏开发的执著的“时代背离者”。然而，这些仅仅是一些美好的一厢情愿，他们最终不得向现实妥协。

公元的纪年又前进了一年，2006年国产单机开发又经历了一次形式上的转型。当我们记录下这些民间的草根作品以及如此广泛的民间力量时，我们又一次记录了历史。

其实有的时候，我们也并非如此崇高，仅仅只谈论那些沉重的话题。因为那些蕴涵着智慧亮点的草根游戏在烦闷琐碎的工作之余，带给了我们一些难得的乐趣，即便只有会心一笑。但我想，游戏的本质就是娱乐，这已经足够了。P

决战欧洲《中世纪II——全面战争》评析



■贵州 打死伟大

精品 总评 8.7

优点	壮丽的战争场面，别有趣味的教皇国概念
缺点	战斗AI弊病不少，流畅运行对硬件配置要求高
制作	Creative Assembly
发行	SEGA
类型	策略

文化、包容性：8.5　上手精通：8.0　画面：9.5　音效：9.5　创新：7.5　拟真度：9.5

闭上眼睛试想一下上千名高举6米长枪、铠甲明亮的重甲骑兵以山崩地裂之势呼啸而来的情景，这不再是小说和电影里才能有的噱头，知名策略游戏《全面战争》系列最新一代作品《中世纪 II——全面战争》为玩家们勾勒出一幅完整的欧洲中世纪画面，从激动人心的万人大会战到符合真实逻辑的外交，从十字军东征到罗马教廷的权力斗争，公元1080年至公元1530年的欧洲尽显玩家眼前。本作中玩家将领导欧洲及中东地区17个国家，通过武力征伐和宗教外交双重手段完成开疆辟壤的丰功伟绩，欧洲中世纪时期发生过的各种历史事件也都会在游戏中逐一出现，例如蒙古大军的入侵、黑死病肆虐等，此外玩家还可在历史战役模式中体验到欧洲中世纪时期的七大经典战役，或是在自定义游戏中省去外交和政治斗争的繁文缛节直接投入到一场浩浩荡荡的厮杀中。《中世纪 II——全面战争》提供了游戏史上最逼真的宏大战争场面，它在策略层面上的表现也堪称该系列历代各作中的佼佼者。

与上代作品《罗马——全面战争》相比，《中世纪2》的主体框架未有本质变化，只是画面品质更上一层楼，拥有高档显卡的玩家可把单队部队人数调到Huge，然后在视频菜单中开启Bloom光效并将单位和动作特效细节度提到顶级，由此得到的画面与低端配置下有若天壤之别。法国重骑兵挺枪持盾冲锋时的壮观场面令人瞠目结舌，鲜衣怒马长枪林立的造型极酷，万蹄奔踏的轰鸣中还夹杂着宏伟绮丽的教堂音乐，或是错落有致的羌鼓节拍，或是清新悦耳的苏格兰风笛，无论是哪一种背景音乐都能很好地烘托战场气氛，并与两军接阵时的兵刃撞击和惨呼声实现完美协调。经过三代作品的锤炼，Creative Assembly早已深蕴战场造势之道，万人大会战中的单个士兵们千姿百态，虽然衣甲兵器相同，但同一队中很难找到两个肢体动作完全同步的士兵，远程单位射击时玩家可清楚看到弓手们张弓拉弦的动作各有快慢，苏格兰双手剑重步兵的冲锋让人想起电影《勇敢的心》，尤其当敌我双方步骑兵种陷入混战时每个士兵的动作都表现得非常真实，他们一定是面朝敌人挥舞着手中兵器，把镜头推到最近距离几乎找不到什么破绽，如果将镜头拉远就能俯视一场完美的惨烈厮杀，这时候如果开了Bloom眼前简直就是一团晃动的白光。

在满足了玩家的视觉和听觉要求之后，制作者们还得考虑军事要素的真实性。《中世纪 II》的兵种战斗特性改动较大，远程直射兵种攻击时前方不能有友军挡住射界，否则大炮火枪不能开火，弓弩手也会改成曲线射击模式，于是一直站前排的矛兵们现在被弓弩手和火枪兵顶替。另外骑兵也没有历代前作那样好使，虽然造型华丽声势唬人，但本作中的轻重骑兵很难对敌人造成理想杀伤效果，各种复杂地形太容易破坏骑兵冲锋，冲锋途中稍稍转向也会导致骑士们无法施展长枪挺刺的绝招，如果到了城内巷战骑兵威力更是骤减，远远不如下马骑士之类的重步兵。骑兵中唯一的例外是弓骑兵，他们可凭借速度优势对敌展开游击袭扰，过于苛刻的冲锋条件使得近战骑兵对弓骑兵的遏制能力大为下降。步兵地位提升后获益最大的是弓弩手，一方面是因为天生克制他们的骑兵遭到削弱，如果遭遇冲锋只需手控侧移即可避其锋芒，另一方面也要归咎于Bug层出不穷的战斗AI，哪怕在极难模式下，如果电脑方没有远程兵种很容易就被玩家通过弓弩火力消耗大半兵力。攻城战中如果电脑攻城器械被毁也不会主动撤退，他们会一直跟玩家耗时


图1：战场远景



间，如果玩家不慎选择了战场无限时模式那几乎就等于游戏死机了。英格兰长弓手战前埋设的尖刺木桩成了各种骑兵的秒杀克星，这个东西加上弱智AI足以让蒙古人的铁骑大军来多少死多少，甚至自家骑兵经过它面前时也要倍加小心。《全面战争》最大的诟病一直是战斗AI，虽然制作者们在烘托战场气氛和兵种单位外形上的造诣已几近完美，但这个老毛病始终未能得到根治，幸好对仅热衷于火爆战争场面的玩家来说这点瑕疵实在是微不足道，毕竟那些AI缺陷并不会对游戏性造成严重破坏。



图2：城堡林立的欧洲

中世纪的欧洲是一个宗教至上的黑暗时期，《中世纪Ⅱ》也真实反映了这一特色。本作中的宗教有天主教、东正教、伊斯兰教以及另外两种异端邪教，天主教、东正教与伊斯兰教相互水火不容，而它们对异端邪教也都毫不留情。大多数欧洲国家在名义上尊奉天主教教廷号令，教廷被设为一个独立的教皇国，教皇大人可随意号令诸教国，若有不从即为千夫所指，轻则遭开除教籍惩罚，重则教皇征召十字军联合部队上门讨伐。教皇国有两大特点，一是它完全独立运作，二是这个宗教国永远不会灭亡。教皇国具有无上的宗教权威，因此教皇可以任意发飙，今天下道停战诏令要求交战两国立即握手言和，明天又征召基督徒们加入十字军远征耶路撒冷，任何反对教皇旨意的国家都将遭到无情打击，玩家可利用这点打击政敌，利用教皇征召十字军的特权借刀杀人，当然为此你自己首先要努力搞好与教廷的关系，很多时候必须无条件服从教皇命令，等到与教廷关系密切度最高后唆使教皇揍谁他就揍谁。

教皇逝世后产生的空缺将从各教国在枢机主教团的13名成员中投票选出，玩家可以派刺客暗杀敌国枢机主教，或通过桌面下的秘密谈判赢取各国支持本国国籍的枢机主教登上教皇宝座，由本国人出任教皇能保证相当长一段时间内本国与教廷的友好关系，这就意味着可以操纵教皇国为本国利益服务。但这种利用也需付出代价，眼看就要灭掉敌国，教皇一声令下玩家就得放下刀枪，一有十字军东征还要争先恐后打前锋，最让人头痛的是教皇国派出的宗教审判官会随机光顾各教国进行无法无天的宗教审判，虔诚度不够的带兵将领们一旦被捕往往难逃火刑宿命，哪怕是统帅百万雄师的常胜将军落到这帮迫害狂手里也照烧不误，而且你还不能因此和教皇国翻脸，简直是想哭都找不到地方。教皇国的出现使《中世纪Ⅱ》的外交局势格外复杂而又有趣，玩家如不能充分利用宗教势必陷入四面楚歌的困境，上门问罪的十字军部队不但人多士气高，而且还不需要军费维持，游戏初期惹恼了教皇的话灭国只在顷刻间。当然不喜欢和教廷打交道的玩家也可以选择埃及、土耳其、摩尔等伊斯兰教国家，伊斯兰教没有教廷的这些麻烦事，但最高级的神职人员同样能征召教徒发动圣战。



图3：英格兰大军包围下的小镇

外交在本作中也扮演了重要角色，同一教区国家间的盟约关系相当可靠，只要不是惹上教皇国，盟友一般都能信守诺言保证世代友好，如果是王室联姻的盟国那关系更是铁得不一般，这样的设定为玩家的征战提供了稳定后方，战略地图上四处奔走的外交官们同时也成为刺客杀人练级的好靶子。游戏中无论是将军还是牧师、商人、间谍、刺客、外交官等特殊角色均有年龄设定，一般到60岁左右就会告别人世，两年一回合的时间模式大大限制了英雄们展现风采的空间，大部分角色还来不及创建丰功伟业就消失在历史长河中。

大量历史事件丰富了游戏战役模式的内容，例如火药兵器改革后催生热兵器单位，后期蒙古人与帖木尔大军的两次蛮族入侵简直是对玩家的极限挑战，届时将有近10个满编全顶级的蛮族军团横扫欧洲，没有雄厚的实力绝对挡不住蒙古铁骑和帖木尔战象。等到地理大发现之后如果派海船向大西洋以西探索还会发现美洲，如果派兵登陆美洲会遭遇隐藏种族——阿兹特克人，这个奇怪的种族在设定上与欧洲本土国家截然不同，它的出现很可能预示着未来资料片的风格。



图4：英法百年战争

从日本幕府时代到中世纪然后跳入罗马帝国时空，《中世纪Ⅱ——全面战争》紧随历代各作的脚印继续以最新技术再现古代战争场面，每一代《全面战争》游戏都有更为华丽的画面，虽然在骨子里它们之间的差异不大，但大多数追求轻松娱乐的玩家对这些深层次的东西并不在意。新增的教皇国以及城市、城堡分类设定从外交和内政经营两方面强化了策略要素，就这点来看本作与“罗马”相比可谓大有进步，再配合上完美绝伦的图像与音效打个90分绝对够格，毫无疑问这又是一款值得玩家们细细品味的经典强作。P



图5：终于进军到中东



图6：更加精致的3D画面

关于对游戏AI理解的只言片语

游戏AI不仅仅是程序员的事

AI通常被我们理解为游戏的人工智能，但人工智能技术的科学定义显然不适用于游戏——科学、工业用AI的优劣是直观的，并且可以量化——当它们表现不佳时，生产线上的机械手会制造出更多的次品，火星探测器在轮子被卡住之后从此就无法脱身，AI的好坏在这些领域中的表现取决于“可靠性”。在这些领域，一个失败率高的AI必然低级，显然，这和游戏AI的功能是两码事。一群“弱智”敌人组成的游戏固然会让各方面都表现优秀的游戏索然无味，然而即便敌人的AI可以将玩家打得满地找牙，我们第一个感觉也会是“电脑作弊”，而不是“AI极高”。其本质原因在于，我们的潜意识无法忍受精密而不犯错的机器战胜自己这一事实，或者说，我们需要在游戏中找到和真人对手作战的感觉，而我们并不认同游戏中那些多边形组成的对手是“真人”。所以，游戏AI的优劣并不像其他领域中那样强调“效率”与“可靠性”，而是强调玩家对其“真人对手”的“认同感”。当我们认定一款游戏AI低劣，口诛笔伐的对象往往就是程序员，根据上述简短分析，游戏AI的好坏往往和策划、美工，甚至编剧都有很大关系，各种资源的整合能否让玩家对数码世界的各种“生命”产生“认同感”，这种认同感可以是“他们和我是一样的真人”，也可以是“我就是他们中的一员”，这才是游戏AI的实质，至少在现阶段。



MGS2整体良好的AI表现，归根结底在于对“互动性”的得当把握



任何游戏的AI都会存在缺陷，关键问题就是，这些缺陷究竟愉悦了玩家还是惹恼了玩家

“认同感”的塑造并不仅仅是纯程序技术问题

这种“认同感”的塑造，靠镜花水月式的次世代技术去解决，显然是望梅止渴。《半条命2》中那些对着玩家挤眉弄眼说话的NPC，对于“认同感”的营造也毫无帮助。“认同感”的实现，更多地依靠玩家在现实中的经验和游戏角色反应的相对匹配，即让对象根据玩家在游戏中的行为作出合乎逻辑的反应。完美AI的追求目标，“图灵测试”将其定义为在人机对话时能让50%的人相信自己是在和一个人类对话。而在一款游戏中，由于固定的游戏方式和场景限制，往往只要几种反应就可以让我们对游戏对象产生“认同”。如一只在游戏世界的草坪上玩耍的小狗，当玩家控制的虚拟自我在远处观看时，小狗在独自玩耍（反应A）；当玩家缓慢靠近后，小狗依然独自玩耍（反应B）；当靠近到一定距离后，小狗停止玩耍，开始抬头警觉地注视玩家（反应C），当再次靠近后，小狗开始咆哮（反应D）；如果从一开始就冲向小狗，则狗狗会被吓跑（反应E）；如果带有食物，则小狗会主动上前（反应F）；数次喂食之后，小狗会作出亲昵的动作，并且会跟着玩家移动（反应G）。显然，这7种反应足以让玩家认同“这是一只小狗”，而不是“这是一堆多边形”，并且从技术角度上看，这7种行为在条件语句的控制下，依靠一块低级CPU就能实现，问题就是，策划人员是否有如此周密的考虑。下面笔者要举出的两个例子将会很好地说明在一个优秀的游戏AI中，“认同杂兵的存在”往往比“随意将玩家致于死地的杂兵”更能引起我们的兴趣。



“千人一面”的情况在SCDA中得到了很大改进，但和敌兵的互动性依然有很大的提升空间、



相同的人物模型，但丝毫不会让人感觉“千人一面”，这不仅仅是程序员的功劳

普遍认为，《潜龙谍影》（下文简称MGS）的AI要好过《细胞分裂》（以下简称SC），这就是一个典型的“错觉”。从SC初代开始，这个游戏中的敌兵就拥有真实的视觉和听觉，而MGS3之前的作品中，MGS系列中的敌兵都是以头朝下的方式行走，并且没有听觉的家伙，这就意味着即便你站在他们的正前方（雷达中所标注的视野范围以外），或者脚步声震天地从他们身后飞奔，他们都无从发现，这显然和“智能”二字没有任何联系。之所以我们认为MGS的AI高，不是因为敌兵的作战能力，而是敌兵和玩家行为之间可以进行丰富而有趣的反应（整个MGS系列的Gameplay也是建立在其上的），这在游戏的胁迫系统中得到了极致体现。从背部接近敌人可以将其胁迫，其后，Freeze系统就模拟出在“胁迫敌人”这一情况下出现的全部互动可能性：瞄准敌人的头部或下身“要害部位”会让敌人惊惶失措（反应A）；放下枪敌人会伺机反击（反应B）；将轻武器换成跟踪导弹之类的大家伙会让这些家伙屁滚尿流（反应C）；使用空枪也能胁迫敌人，但如果扣动扳机会立刻露馅，从而导致敌人在第一时间反抗（反应D）；对顽固不化的敌人可以对其非要害部位来上一枪，立刻使其老实下来（反应E）。此外，如果打断敌人右手再放弃胁迫，敌人在开始反抗后就无法举枪；打断右手和一腿之后，敌兵会以狼狈而猥琐的姿势逃窜；打坏步话机后，并不知情的敌兵在通话失败后做出诸如晃动通讯器的滑稽动作等细节，这些都是对玩家行为的反应。正是通过这些反应，玩家对MGS系列中这些可爱的敌兵产生了对其存在的认同感，最大功效便是淡化了为了游戏的流畅感和漫画风格而设定的种种不合理AI（例如会忽略敌兵低能的视听觉）。所以，在AI的整体表现效果上，MGS确实是要高出SC系列。而那些AI表现不佳的游戏，往往不是因为敌人太容易被杀死，而是敌兵对玩家的行为不能作出正确反应，没人希望看到直挺挺暴露在掩体外射击的敌兵，或在敌军火力面前依然不听指挥胡乱冲锋的友军。



取材于现实场景往往又是增加这种认同感的一种途径



美工对杂兵细节动作的处理，也会影响到AI的整体表现

对敌兵认同感是“AI整体表现效果”的基础，而美工在细节处理上对“认同感”塑造的影响也是极大的。SC系列的敌兵缺乏个性，部分是由于现实军事题材的游戏设定造成的，更重要的是这种“千人一面”的原因和整整一个关卡都使用完全相同的敌兵模型有关。虽然这种情况在最新作SC4中有所好转，但每个敌兵的台词都非常固定，语音也一致，“千人一面”让玩家丧失对敌兵的认同感，后果就是导致玩家对其他细节开始吹毛求疵。比如在全黑场景甚少的SC4中，很多玩家抱怨，“敌人都跟我脸对脸了，怎么还装着看不见呢？”尽管也是使用同样的模型和配音，但小岛组的美工在细节处理上就显得高明许多：每款作品的所有敌兵都蒙面，这不仅仅是3D机能的问题，而是美工的一种掩盖，或者说暗示手段。狗牌收集让玩家知道每个士兵都拥有独一无二的姓名、出生日期，除了大多数在胁迫中表现得懦弱的士兵以外，也安排了需要教训一下才会老实和软硬不吃的强硬分子。从细节上看，2代的前Spetsnaz士兵组成的雇佣军和在过场中出现的Seals队员，二者都有着

截然不同的持枪姿势和战术动作。士兵会打喷嚏、会因为听音乐而无法听到玩家的枪声、会打呼噜，这些都对玩家产生了这样一个心理暗示——游戏中的每一个个体都是独立而富有个性的。

高AI并不等于高难度

我们抱怨游戏AI低很大的一个原因，就是游戏的难度不能适应自己的游戏水平，这就是一个矛盾。现代人的高节奏生活，需要像“无双”为代表的这种随时能够拿得起放得下的游戏，在这种消费倾向下，游戏不能带给玩家过多的挫折感，诸如像“硬派”、“核心”这些宣传语，在近些年的游戏宣传文案中已经找不到了。另一方面，次世代游戏硬件，无论是PC的双核技术、Xbox360的三核心还是CELL处理器专门用于处理AI的数个SPE单元，其目的都是在于提升单机游戏的AI水平，这是另一个矛盾。两个矛盾综合在一起，我们得出的结论就是，未来的AI技术不是用以提升难度，而是用AI来提升丰富的乐趣。

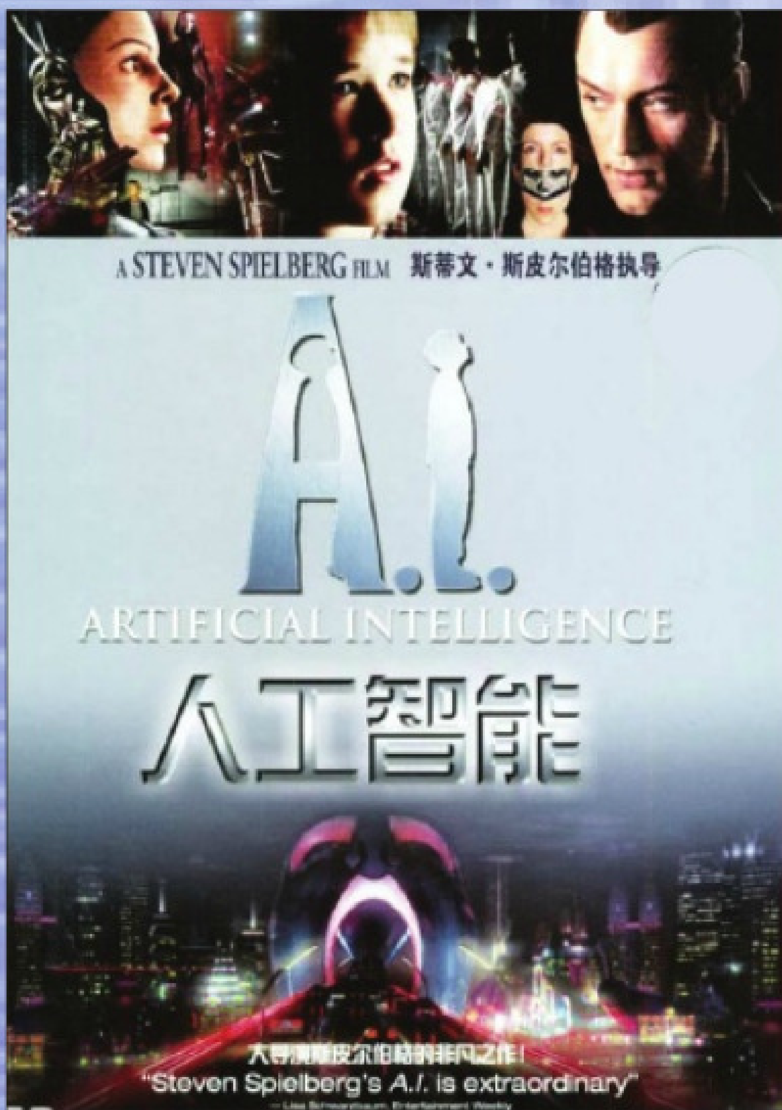
“用AI来提升丰富的乐趣”的本质，就是让玩家尝试在游戏中用策略来“算计”敌人，而不是一味扣动扳机轰杀敌人的快感。比如在HALO的一个普通场景中，玩家遭遇一个精英带领着的一群小猪，在秒杀精英后，小猪们哭喊着“首领死了，快逃”，作鸟兽状散去，这就让玩家体验到“武力带来的成就感”。逃跑的小猪并没有离开游戏场景，而是找寻掩护后聚在一起等待伏击玩家，如果玩家原地不动，小猪就会从侧面包抄玩家。玩家将计就计从另一条路绕到小猪的侧翼，然后将这些还在做着如何“阴”掉玩家的春秋大梦的小猪轻松解决，此时就会体验到“智慧所带来的成就感”。而实际上，在精英被打死后，小猪不选择逃跑而是原地开枪还击，其对玩家的威胁要远远大于这种逃跑后伏击玩家的AI模式，这就是让玩家来利用AI达到丰富游戏乐趣的范例。

AI将玩家打死，在技术上并不是太难的事情，尤其是在ACT游戏中，CPU可以穷举玩家下一步可能的行为，并且预先采取对应的措施。1997年战胜卡斯帕罗夫的深蓝，其运算速度足以保证在1秒种时间内穷举出这位大师一亿步以后可能出现的情况，在一款FPS或ACT游戏中，综合地形等因素，玩家下一步可能采取的行为模式绝对不可能超过100种组合。关键问题是，AI不是用来打死玩家，而是用来被玩家打死的，能让玩家在打死敌人的过程中收获更多的快乐，这才是“人工智能”真正“智能”之处。所以，高AI永远不可能是技术意义上的那种“完美AI”，为了提供给玩家乐趣，它必然是不完美的：MGS2的敌兵在AI上有诸多可以利用的破绽，玩家的游戏方式也基于这些破绽展开，但一旦没有好好利用这些破绽，很快你就将领略到完美AI究竟是什么含义：如果说巡逻状态下的敌兵是属于“被玩家玩死的AI”，那么触动警报后，Attack Team后援组的行为就是用来“玩死玩家的AI”。遭遇Snake后，装备防弹盾的敌兵保护着手持霰弹枪和自动步枪的士兵展开攻击，让正面对抗的玩家在第一时间死于非命。即便藏身在室内，后援攻击组也会以标准的CQB战术，先投掷眩晕弹，然后交叉掩护进行翻箱倒柜式搜索，让藏身的Snake无所遁形。这种AI与其说是游戏的一部分，不如说是对玩家不合理利用敌兵AI的惩罚手段。



一款游戏AI的成功与否，往往取决于杂兵的表现

次世代AI技术的展望



电影《AI》中的小男孩具备了人类的一切情感，但却受到了人类社会的排斥。当所有游戏AI都可以轻而易举的将玩家打败后，也会导致游戏产业的毁灭。

“情感互动”AI的雏形，早在各种恋爱养成游戏和《三国志VII》之后的作品中就开始出现，当然，和玩家的互动往往都是靠插图、文字这些静态手段呈现的。《上古卷轴IV》将这一概念以更为直观的方式呈现出来，并且融入了游戏体验。2007年春季面世的《刺客的信条》将会是这项技术的一个新标杆，届时玩家将看到一个刺客是如何运用和各种势力之间的情感互动，在第三次十字军东征后期两方宗教势力对峙的混乱局面中生存。“主动决策型AI”在《幽灵行动3——尖峰战士》中已经有比较明显的体现，敌人不再是固定位置或简单路点之间的运动，而是懂得利用地形来包夹玩家的小队。这种主动决策型AI的目的在于让玩家在开展战术的同时，随时根据敌情的变化来调整战术，属于一种高层次的互动。自主决策式AI时代的到来，将代替游戏规则对游戏方式的限制，也许在不久的将来，我们不再考虑一个游戏的“玩法”，而是根据游戏中敌人的行动来进行实时决策，让玩家相信，你的角色采取的行动方式越“聪明”，其成功的几率也就越大。P



细胞分裂——双重间谍

Sam Fisher的无间道

流程攻略

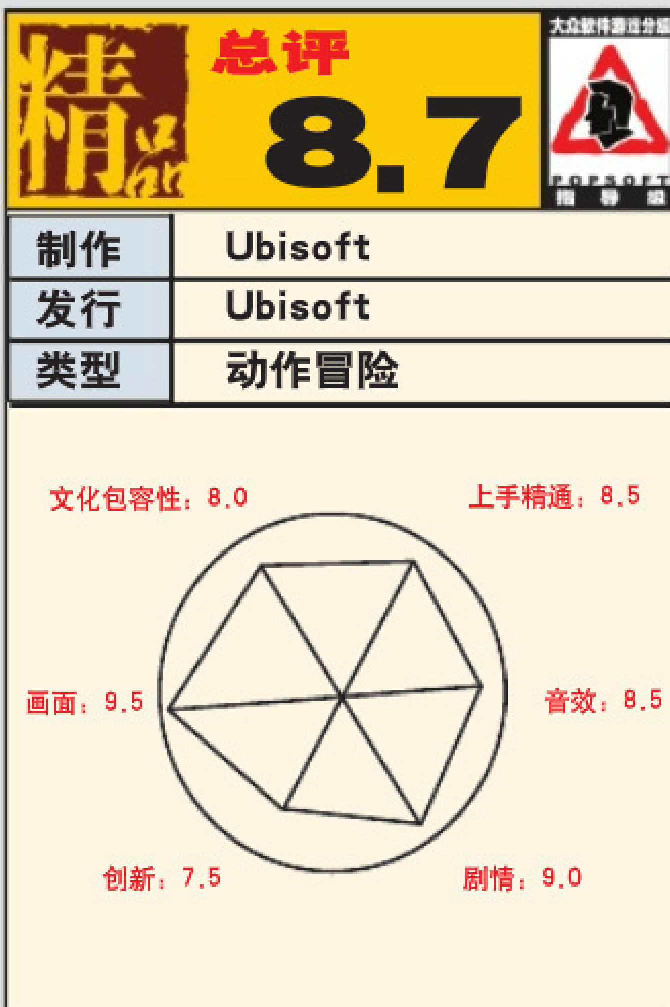
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

WWW.SPLINTERCELL.COM

■品游轩 苹果熟了（本刊特约作者）

精品 总评 8.7

制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
类型	动作冒险



佛语曰：魔非魔，道非道，善恶在人心。邪恶中人并非都是十恶不赦，而正道中人也并非个个是正人君子。其实道与魔，善与恶全在一念之间。Sam Fisher——这位身份特殊的美国特工在这一集的游戏中将化身为双重间谍，周旋于正邪之间，游离于黑白两道，其自身也处于极度危险之中……

Sam Fisher是美国国家安全局（NSA）属下高度机密的第三梯队（Third Echelon）成员之一，这个未曾归属于法律和体制之中的特别行动分部是美国政府用于对付危害美国国家安全的一切组织和危险人物而专门成立的机构，他们对付敌人不择手段，不计代价，犹如没有经历任何审判的政府执行组织。“约翰·布朗的军队（John Brown's Army，简称JBA）”是横行于北美地区的著名恐怖组织，他们组织严密，成员众多，且训练有素，装备精良，一直是美国政府的眼中钉、肉中刺。为了打击JBA日益嚣张的恐怖活动，NSA决定派出Sam Fisher打入JBA组织，试图从其内部来瓦解这个臭名昭著的恐怖集团。然而，事情并没有按照NSA所想象的那样发展，行动的演变发生了种种异常，他们的王牌间谍Sam Fisher也如同万里晴空中的脱线风筝，原本预料中的一切并不在他们的掌控之中……

操作说明

W、S、A、D或十字方向键：前进/后退/左转/右转

C：蹲伏，攀爬时松手跳下

鼠标移动：变换视角

鼠标滚轮：移动速度快慢调节，使用5.56mm SC-20K AR时按下滚轮（或鼠标中键）为打开狙击模式

鼠标左键：开枪，投掷物品，敌人接近时手中无武器为拳击对方

鼠标右键：勒住敌人脖子，连击为扛住敌人，5.56mm SC-20K AR特殊弹药发射，狙击模式按住为屏息，有效减轻镜头晃动程度

Space：动作决定键（当屏幕中央出现动作提示图标时）

Shift（左）：跳跃，吊在绳索时收腿

Ctrl（按下）：开启装备物品栏

Tab：使用SC-20K时选择多种特殊弹药，使用手枪时切换红外线瞄准模式和准星瞄准模式

E：拔枪收枪，在水中是往前加速游

R：装填弹夹

X：吹口哨，在冰下是砸冰动作

Q：紧贴墙壁

Z：在画面左下角显示枪械菜单和小地图

W、S、A、D（撬锁模式下）：开锁

1：使用/卸下电子望远镜

2：使用/卸下电磁成像仪

3：使用/卸下夜视镜

4：使用/卸下热成像仪

F1：打开PDA窗口，查看有关帮助信息。

F5：快速存盘

F8：快速读档

进阶指南

游戏中过关有多种选择，而且往往是非线性设置的流程，其中的要点在于行动过程中要善于发挥角色动作特点，配合五花八门的武器装备，最终实践“隐匿行动”的目标！以下为一些高级技巧和游戏提示：

1.破解数字密码锁：只要找出4排数字中停止不变的那几个按下空格键确认就行了，结束后成功破坏密码锁。该技巧有1.0、1.5、2.0三级。

2.使用手机开启保险柜：首先按左右方向键任意一个，让3个齿轮旋转，直到最外面的一个缺口对准上方，并且变成绿色后，手机上会出现箭头指示，按照指示按动左或右方向键，依次将后面两个齿轮转至合适位置。

3.撬门：首先尝试按上下左右4个方向键，看哪一个会让撬锁工具活动。选准方向后，连续点击这个方向键，即可撬动一处锁芯。依法多次操作，最终会撬开门锁。

4.射击训练：要求在不换弹匣的条件下，使得分超过一定的分数（射中红心是5分，其次是3分及1分，而一个弹匣只有30颗子弹）。

5.劫持人质后，按鼠标右键是勒晕对方，按鼠标左键则是挥刀割开其脖子，强烈建议在任何情况下都选择前者（除非任务要求干掉对方），千万不可随意杀生。

6.游戏要求Fisher在JBA和NSA之间都获取一定的信任度，游戏过程中不能将任意一方信任度降到零。当一方信任度过低时，得采取一定的策略提升信任度。

7.“隐匿行动”是该系列追求的终极目标，请不要惊动他人，从声音和视觉两方面将自己隐匿起来。每关取得隐匿度100%是极难的目标。

8.游戏中主角的武器和装备花样百出，请尝试在不同情况、不同场合下合理运用，会收到事半功倍的效果，并且得到高级的游戏乐趣。

第1章 导弹风云

地点：冰岛

【据线报，某东欧恐怖组织建成了一个导弹发射基地，企图攻击民航客机。Sam Fisher和搭档John奉命潜入该基地，执行摧毁导弹的计划。喜欢单打独斗的Fisher并不赞同上级派出菜鸟John参与这个危险的行动计划，但是上司Lambert固执地认为多一个帮手对计划的成功执行很有必要，而过分自信的John也是信心百倍，丝毫没有预料到他将面临的危险。然而，残酷的现实证明了Fisher的预想——在随后的潜入行动中，John不幸遇害，Sam Fisher只身独闯虎穴，最终破坏导弹发射装置，顺利脱身。】

【NSA任务】1.破坏导弹发射装置；2.取得变电站相关资料。

瑟瑟寒风中，Sam Fisher和John从低空掠过的双旋翼军用运输机上跳入水中，往前游穿越一个硕大的排水管道（洞口有一盏红灯闪烁）后，两人往水面游去。寒冷的天气使得水面已经结冰，John将一名恐怖分子拉下水干掉，率先上岸了。Fisher在冰窟窿中露出水面观察了周围的情形，吹个口哨将另外一名恐怖分子吸引过来，同样将其拉下水处理。或游至冰层较薄处（观察冰层的透光度）以手敲击几下，此声响也可以吸引坏蛋过来查看动静，待其走到冰层上方时，猛地击碎冰层将其解决。

上岸后和John会合可侦察一下周边情形，发现守卫值班房中有一个家伙在睡觉，偷偷潜入后使用房间内的电脑收取邮件，再找到里面的供电设备箱，使用匕首割断电缆，这样屋外的电网便形同虚设了。这一步也可以不做，那么后面的行动就要小心别触摸铁丝网，以免被电击。此屋内还可以得到1枚声波手雷。离开后与John配合翻越铁丝网，然后爬上楼梯，顺着斜拉的钢索滑到对面，进入变电站。踏过几块石棉瓦往下，飞身跃下踹晕一个守卫，沿着楼梯下到地面，一边下去一边使用SC-20K机枪击爆四周的照明灯（狙击模式下）。此时，John也从另外的路线往基地深处潜入了。

到地面后发现要进入基地内部必须打开一扇铁门，铁门的控制开关在附近的监控室内。悄悄摸进监控室，里面有个守卫背对着Fisher在仔细观察监视器的画面，不弄出大的响动他一般不会转身。使用电脑打开那扇铁门，并迅速离开监控室到室外隐匿起来，因为铁门无缘无故地打开会吸引外面的守卫到监控室来查看情况。这时你可以看准时机通过铁门，不过难度较大。如果不刻意追求隐匿度，可以发现此处有一个打开的集装箱，里面黑乎乎的，是你藏身其间并借助口哨将守卫一个个吸引过来干掉及收藏尸体的最佳地方。穿越铁门后，小心避让巡逻的敌人，之后爬上一个大型天然气罐，再沿着横拉的钢索爬到对面平台上（小心身下的一名巡逻守卫，他可能会发现吊在钢索上的Fisher），再爬入停止转动的排风扇口进入导弹基地内部。此时，先行潜入的John不幸被恐怖分子发现身亡。Fisher沿着墙壁左面攀至轨道悬架上，而恐怖分子已经启动了导弹的发射程序，只剩下短短7分钟时间。Fisher在轨道悬架中段下一层楼梯进入控制室，让悬架整体往房间中部移动。待其移动到位后，趁隔壁铁架上的守卫不备时往墙壁处走，在那里沿水管爬上去，一直爬到导弹正上方，会出现使用下降吊索的图标，使用后往下降落，快到地面时拧断一名工程师的脖子，然后迅速解绳落地，操作发射装置破坏导弹程序，成功后从旁边的楼梯上去就可以看到飞机放下的绳子了，爬上后离开此地。

第2章 脱狱飞龙

地点：美国堪萨斯州，Ellsworth联邦监狱

【冰岛的行动并不完美，Fisher认为John是枉送了一条性命，而这似乎也给他自己带来了霉运。他的宝贝女儿Sarah不幸遭遇车祸身亡，尽管这不是敌人的刻意所为，但这种谁也不能预料的无妄之灾给Fisher以沉重打击，他似乎崩溃了，第三梯队的王牌间谍此后就消失了。半年后的一天，堪萨斯州Ellsworth联邦监狱迎来了一名新犯人，这个剃着光头的男子满脸杀气，他正是消声匿迹多时的Sam Fisher。以持械抢劫为由被判重刑的Fisher入狱实际是NSA的特意安排，他此行的目的是将同在狱中的JBA组织重要成员Jamie Washington营救出来，并取得其信任，进而打入该组织内部，执行极度危险的摧毁JBA行动计划。唯一的亲人之死让Sam Fisher已经了无牵挂，同时也让他失去了一些起码的约束，再度出山看来并非是为了重温过去的荣耀，而是开辟未知的将来。】

【NSA任务】1.帮助Jamie Washington越狱并且得到他的信任；2.进入监狱监控室时不触发警报。

【JBA任务】1.帮助Jamie Washington越狱；2.打开所有牢房铁门释放囚犯；3.干掉押送Jamie Washington的守卫；4.借助直升机逃离监狱。



逼迫对方说出密码


借助直升机扬长而去

此关伊始，Jamie会悄悄给你一把匕首，这是Fisher此时唯一的武器。撕开墙上的海报爬入洞口（电影《肖申克的救赎》经典片断再现），再沿着管道爬入通风口，在牢房顶部出来后，往左看见前面的通风管附近有一闪着红灯的通道口，用匕首撬开此处的铁网，爬进去继续前进后进入控制室。控制室有名警卫，悄然摸到他身后勒住其脖子逼其说出通用密码1403，或者操作桌上的电脑得到密码，得到密码后可在此屋内打开武器柜得到3枚烟雾弹。离开此屋沿着楼梯下去来到一扇有电子锁的门，用密码1403可以打开，进去后正面有个金属探测拱门和一个警卫，你可以在左面割断电缆使金属探测器失效，然后避开警卫通过（关闭走廊中部的灯）这里。出门就是监狱食堂，这里乱作一团，警卫和犯人持枪互射。使用烟雾弹做掩护，沿着左面贴墙走，绕过半个房间进入中央控制塔。中央控制塔分为多层，每层可能有1名警卫，大多都是单独行动，可以很轻松地放倒他们，上到2层后可以拿到霰弹枪，在第3层通过电脑打开所有牢房的门，让整个监狱陷入一片混乱。之后乘坐电梯上到楼顶的监控室，避开这里的1名守卫，从左边的窗户玻璃破损处出去，再攀爬一段管道到达屋顶。可见Jamie正被一名警卫押送，半空中有两架直升机在盘旋，迅速解决掉押送的守卫，跑向前方冲下一段楼梯，在下面的一个房间里爬上铁梯到达楼顶，攀住一架新闻媒体的采访直升机起落架逃离监狱（行动要迅速，动作迟缓的话会出现大批警卫，并且导致行动失败）。

第3章 打入黑帮

地点：美国纽约，JBA组织总部

【由于帮助JBA重要人物Jamie Washington成功越狱并且得到他的信任，Fisher随后跟着这位大佬来到了JBA总部。对于新入会的成员，JBA照例要进行一些考察和训练，而与此同时，Fisher也需要完成NSA这边交待的一些任务。对于这个危险的计划而言，一切才刚刚开始。】

【NSA任务】1.在JBA总部的服务器上安装木马程序；2.在总部屋顶的天线上安装窃听器；3.取得JBA组织成员的医疗档案；4.取得JBA组织成员的背景资料；5.不要杀死特工Cole Yeager。

【JBA任务】1.完成Moss交待的穿越障碍训练科目；2.射击训练科目中拿到75分；3.杀死特工Cole Yeager。


需要经受敌人的残酷考验

Jamie带着Fisher来到JBA总部后，首先将其介绍给大块头Moss。Moss带着Fisher来到一个训练房间前，告知其一些训练的要求，所有训练和任务要求在30分钟内完成。除了Moss一开始交待的第1个训练科目，其后的任务和训练次序可以由Fisher任意选定，无限定流程。需要特别注意的是总部内有一些限制区域是不允许Fisher这样的新人进入的，只能悄悄进入，一旦被发现轻则信任度降低，重则任务失败。

在第1间训练房间内，Fisher需要进行攀爬、跳跃、贴墙行走、猫腰爬行等训练，并且要避开其中的一些绿色镭射光线（一旦触碰到射线则训练失败，需要重来），最终打开尽头的保险柜即可。此后找到美女Enrica的房间，和她聊天后她会进入房间里面。待其进入一会儿后，撬门进去，这里是限制区域，不要惊动背对着Fisher的女人，操作旁边的电脑取得总部通用密码6278，同时在附近的文件柜中偷取到JBA组织成员的医疗档案。在Enrica尚未察觉时离开房间，去总部内的电脑机房门口输入密码开门。里面守卫森严，而且四周都有摄像头。利用房间里的桌子或柜子掩护自己，小心避开摄像头，通过里面的第1道铁门。随后发现Jamie进来，不要轻举妄动，待其出去后再行动。避过机房入口处的摄像头，进去后可见两名JBA成员正在讨论机房的一些问题，不要让他们发现自己。在一台电脑旁边打开抽屉，取得JBA组织成员的背景资料，然后打开平台上的一处铁盖板，溜进地板下方通道，从靠近服务器的另一处盖板那边爬上来，在JBA基地的服务器上安装木马程序，完成后沿原路返回公共安全区域。爬上靠墙的一处梯子来到上面，有两个人在维修换气扇，悄悄避开他们通过这里，再爬一段梯子到屋顶，上去后注意观察巡逻守卫的行走路线，利用屋顶的建筑物和大木箱子掩护自己不要让他们发现，通过一道小铁栅栏门最后到达总部安设天线的地方，在此处安装通讯窃听装置后沿原路下去。完成了关键的几个任务后，可以去射击场试试身手，很简单的打靶练习，通过分数是75分。

所有训练科目完成后去见Moss，他会带领Fisher来到一个房间，JBA的另外一个大佬Emile早已等候在此。为了考验Fisher的忠诚，Emile要求他干掉一名NSA俘虏的特工Cole Yeager，并亲手递过一把手枪。杀了Cole Yeager可增加JBA的信任度但同时降低NSA的信任度，不杀则效果相反。Sam Fisher面临着艰难的抉择。

第4章 雪地油轮

地点：俄罗斯西伯利亚，鄂霍茨克海

【在JBA总部，Sam Fisher最终选择了开枪射击Cole Yeager，只是在枪响的瞬间他故意抖了一下手，子弹偏离目标钻入墙壁。Jamie讪笑道：“你的枪


在JBA总部屋顶的天线上安装窃听器


安全降落还真不容易

法太差了。”话音未落，他抬手就是一枪，Cole Yeager一命归西。这一枪仿佛是击中了Fisher的心脏，他只能涨红着脸解释道：“我太紧张了。”好在JBA内部还是基本认可了他的训练结果，打入JBA组织内部的第一轮考验总算通过了。接下来，Fisher很快就得到了JBA总部交予的任务。任务的负责人是Enrica，目标是位于远东地区鄂霍茨克海上的Rublev号油轮。Fisher被要求潜入油轮内部，并且取得油轮的完全控制权。】


小心别让船长的火把掉下去

【NSA任务】1.行动过程中与NSA的上司Lambert保持联系。

【JBA任务】1.取得空降时扔下的装备箱子中的东西；2.不触发警报的前提下潜入Rublev油轮；3.切断油轮与外界的通讯联系；4.干掉Rublev油轮上所有船员。

此次行动的目的地是冰天雪地的西伯利亚附近，Fisher决定采用高空跳伞的方式抵达此地。首先将装备箱一脚蹬下飞机，随即飞身而下，不料主伞的数根绳索意外打结了，只能想办法打开副伞。按方向键某个方向连续几下就会出现打开副伞的提示，然后打开备用降落伞成功着陆。Fisher第一件事是要找到先前扔下的装备箱，四周都是白茫茫一片，很容易发现箱子就在前方不远处，不过已经摔破了，里面东西撒了一地。此时一架直升机飞了过来，机上跳下两名持枪的家伙，他们也发现了散落一地的装备，好奇地打量着这些宝贝。Fisher走到离箱子不远的地方，藏身于一个三角形冰山后，吹一声口哨，那两人急忙赶过来查看动静（或使用超音波发射器吸引他们远离箱子），Fisher趁机从另一侧过去拾取地上的几枚手雷后马上纵身跃下后面的悬崖，窜入冰冷刺骨的海水中。

在海水中潜泳一阵后，可感觉到头顶上的冰层有光线透过，浮上去挥拳砸碎冰层，将上面的一个敌人拖入水中。上岸后，可见此处被突然崩塌的冰山将通往油轮所在地的道路完全切断，成了孤岛一座。无法返回油轮的几个家伙在安设炸药准备炸开障碍，当务之急是解决掉他们。风雪很大，影响视力，可以开启热成像仪来辅助行动。帐篷里有个坏蛋在烤火，切断供应液化石油气的胶管，他就会走开查看情况。其余几个人能躲就躲，尽量不惊动他们。迅速在烤火处附近找到炸药的启动开关，引爆后将冰面炸开一大窟窿，跳入窟窿中再度潜泳。游了一会儿又发现一处薄冰，上面有两人在交谈。待其中一人走开后，砸冰干掉剩余的那个，然后在附近找到另外一处薄冰，再如此这般消灭下一个，上去后发现Rublev号油轮已经近在眼前了。Fisher朝着油轮游去，途中将一个巡逻橡皮舟上的守卫干掉，然后爬上油轮下方的一个平台，控制升降开关将救生艇放下，然后上艇将自己升上去，千辛万苦终于到了油轮。此外，还有一条路线是借助一处绳索爬上油轮。

油轮上地形复杂，敌人很多，且分布于不同的层面，在多个角度都可能发现Fisher的行踪。先往船尾方向走，在一堆货物周围借助绳索爬到单柱灯塔上面，然后再从斜拉索滑过去，攀住对面的钢管，绕过半个船尾，接下来从1根红色管道爬上去，继续前进到达油轮的天线区。在这里和Lambert通讯联系后，关闭油轮与外界的通讯联系，然后借助旁边的斜拉索滑到对面冒着白色烟雾的排气口那边，从这里下去到油轮内部。经过几个大排风扇，再爬过一段通风管道又回到外面，从船舷一侧往船头去，干掉沿途甲板上的敌人，从一个舱盖处跳下进入油轮内部。在内部逐层往下，其间会经过一些较宽敞的舱室，注意里面的船员。最后来到存储油料的大型储备舱，油轮船长似乎隐约感觉到不妙，只见他手举火把四处查看些什么。从他身后慢慢接近他，时机合适时迅速勒住其脖子并一把夺下火把。倘若火把跌下周边的池子中，将引发巨大的爆炸。任务完成后从旁边的铁梯爬上去到船头的停机坪，上直升机过关。

第5章 上海之夜

地点：上海浦东

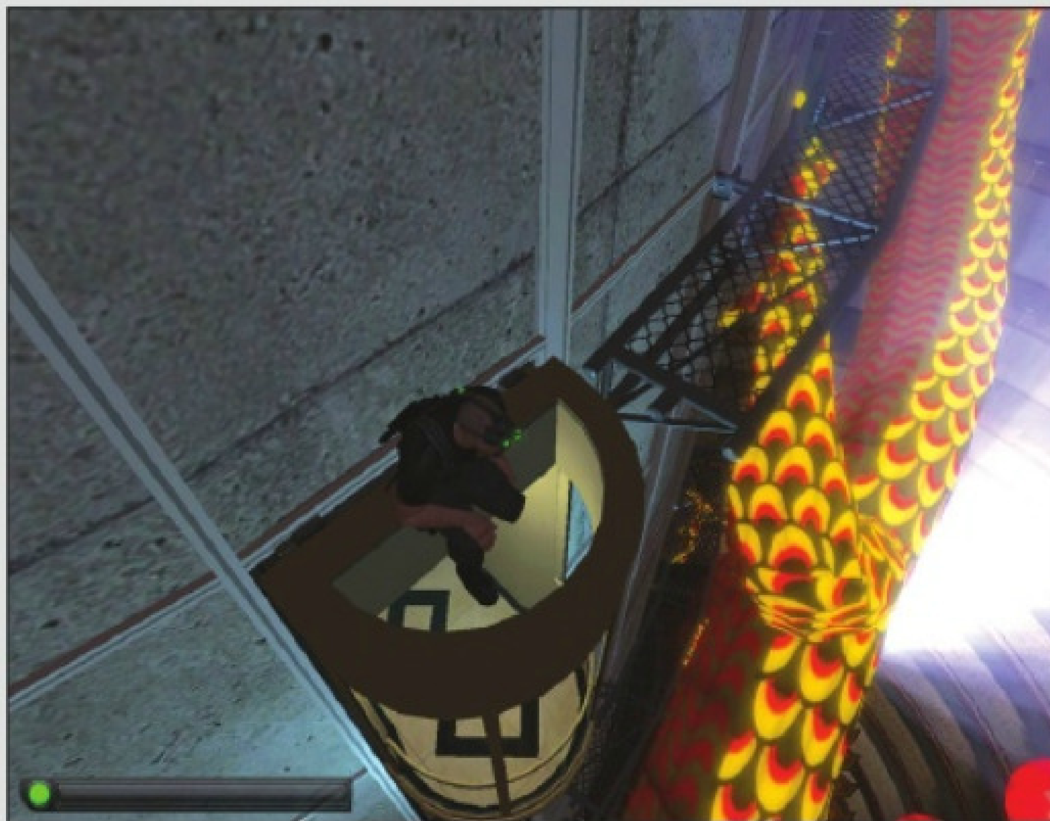
【Sam Fisher的油轮行动异常成功，一直在密切监控着他的JBA高层也非常满意。他们派出飞机直接将Fisher从油轮上送至中国的上海，看来，在这个东方豪华的大都市中，又将有着新的任务在等待着他。天空中乌云密布，但遮不住上海灯火璀璨的夜景，Emile在直升机中向Fisher交待着行动的计划，但命运此刻也开了一个小小的玩笑。半空中一阵乱流将直升机吹得颠簸不已，驾驶机师竟然晕倒在地，飞机瞬间失去了控制……】

【NSA任务】1.窃听JBA会议并且录音取证；2.不触发警报的前提下进出大厦；3.取得“红色水银”样本；4.干掉Aswat。

【JBA任务】1.偷取Aswat的文件资料。

Fisher接手直升机的驾驶操作，使劲稳住方向（朝飞机急剧俯冲的相反方向操作），终于将飞机稳稳降落在摩天大厦顶部停机坪。下机后，Emile和Moss步入大厦内部，他们要去赶着参加一个机密会议。待他们离开后，耳塞中传来NSA的指令：“窃听该次JBA会议并且录音取证。”

取出激光麦克风（Laser Microphone）装备好，首要任务是避开屋顶的守卫找机会进入大厦内部。待守卫走开后，翻过一道铁丝网门往右过去，避过其他守卫，走一段楼梯到起重机吊架附近，操控红色控制箱


借助观光电梯展开行动


窃听JBA会议并且录音取证

将起重机转动一个方向，并且关闭附近的探照灯，之后迅速爬上起重机Y型吊架，使用绳索垂降。Fisher降至一定高度后，小心翼翼地贴墙踩着窗缘走，时而又悬身攀住窗缘横向往左移动，借助转角的霓虹灯管移下一层往右，在一根亮着红灯的杆子处再次使用绳索垂降，下面就是JBA要员秘密会谈的房间。迅速掏出激光麦克风对准里面的人进行录音。行动要快，Moss很快就会拉上窗帘让Fisher无计可施，如果你还没有完成录音将导致任务失败。

【Fisher从录音中得知Emile等人来上海的目的就是和专门与恐怖组织进行武器交易牟利的Aswat博士谈一笔大生意。JBA与Aswat博士交易的对象很可能是前苏联时期研制出的低价核武器——“红色水银”（Red Mercury）。然而讨价还价中JBA方面对Aswat的漫天要价非常恼火，双方不欢而散。而此时，Aswat博士手下驾驶的直升机已经朝着Fisher隐身的大厦外壁飞来，他们似乎知道周围已经来了不速之客。】

录音完成后赶紧跳跃下降，然后迅速往左贴墙移动，移到一处百叶窗窗台下面可以避免被直升机探照灯照到。待直升机飞走后，璀璨夺目的烟花将夜空映得五颜六色，特工头上的窗口此时打开了，一个家伙兴致盎然地欣赏着烟花，那知身下一只大手伸了上来，将他一把拉出窗口扔了出去，Fisher随后进入屋内。

大厦内到处都是Aswat博士的手下，Fisher目前身处大厦的洗衣房内。揭开左边地板上的盖子，从地板下管道爬入洗衣房（也可以开门直接进去，但容易被发现），想办法割断墙壁上的电线使洗衣房断电，依次放倒此处的敌人后出门坐电梯到另外一层。在这一层进入房间前先用使用光纤探测头（Optic Cable）从门缝窥视门后的情况，可以看见一个白衣男子在洗手。待其离开后进入房间，那名男子正在使用电脑，悄悄从背后勒晕他，然后操作电脑关闭四周摄像头。出门后继续前进，躲过几个守卫后，从放置有两匹红色陶马的门口进去，可以发现在一处黄色屏风边上有个保险箱，打开后取得“红色水银”样本。此后出门来到大厦的中央环状天井区域，在这一层的某处有一扇打开的小门，里面是该层的设备控制机房。进入后从靠墙的楼梯爬上去，在一处平台使用绳索垂降。落在铁丝架台后往右看准时机跳到观光电梯的顶上，随电梯下降一段距离后再跳到旁边的铁丝架台，往右借助另一部观光电梯下去，最终到达大厦的24层。

Aswat的房间是2406房，按照JBA的要求，Fisher必须在这里偷到有关“红色水银”的技术资料，房间中有4名守卫，掌握他们移动的规律后可顺利把他们全部解决掉，然后来到里间打开保险箱取得资料。而后NSA会发出指令要求干掉Aswat博士以绝后患，而目标此时也正在朝2406房来。杀死Aswat后，JBA派出直升机破窗放出脱身钢索，Fisher赶紧离开这个是非之地（要求尽快离开，此时JBA信任度会一直降低，不可拖延）。

第6章　再闯虎穴

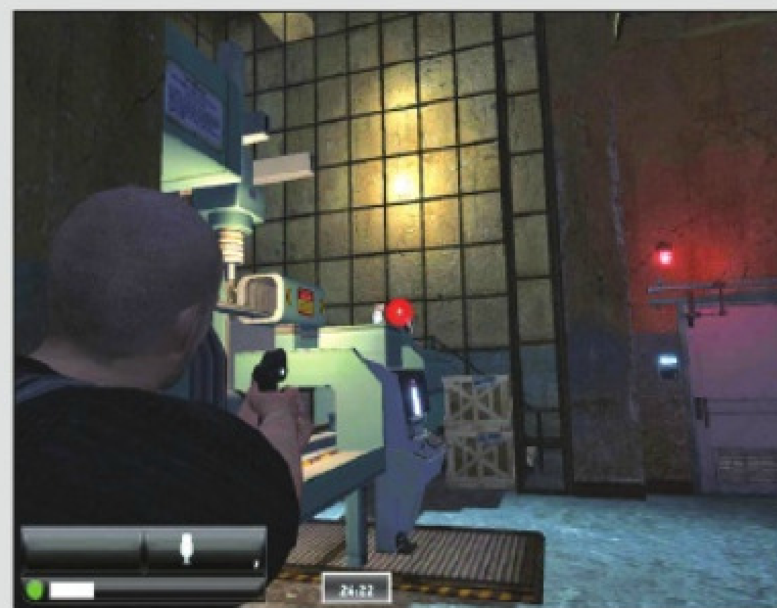
地点：美国纽约，JBA组织总部

【Sam Fisher在上海的出色行动让JBA对他非常满意，而取得的“红色水银”资料文件也让该组织可以自己摸索制造出这种威力巨大的武器，这项任务已经确定由Enrica进行研究。这天，Fisher应上司Lambert之约出门到NSA总部附近与其秘谈。交谈过程中，特工简明扼要地将JBA的行动计划告知对方，Lambert告诫手下要多加小心，并要求其继续打探JBA的真实目的。】

【NSA任务】1.取得5名JBA成员的声纹资料；2.取得4名JBA成员的个人资料和3名JBA成员的背景资料；2.偷拍Emile房间保险柜中的资料。

【JBA任务】1.组装好10枚地雷；2.射击训练中达到92分的标准；3.将飞行员的尸体扛至地下室暖炉处；4.完成Moss交待的穿越障碍训练科目。

与Lambert分手后，以巷尾的垃圾箱作垫脚翻过矮墙回到JBA总部。避开正在练习武术的两名汽车修理工，快步通过车库，不料在车库门口遇见Enrica（车库属于限制区域，必须迅速通过，如果在车库中被Enrica撞见，将有很大麻烦）。


取得JBA成员的声纹资料

Enrica吩咐Fisher跟她走，到了地雷组装室（Mine assembly area），要求Fisher帮她组装好10枚地雷，语毕，自己从旁边的声控门进去了。Fisher此时迅速退至房间阴暗处，可以隔着玻璃看见Enrica与Emile在楼梯上交谈，NSA的任务要求他掏出激光麦克风对准他俩进行录音，取得他们的声纹资料。这里要小心自己必须在阴暗处行动，否则会被目标发现，其次要当心身后随时可能出现的其他人员，比如Moss。按照这两项原则，Fisher之后可以顺利取得Moss、Dayton（在其寝室睡觉，录其梦话）和Jamie的声纹资料。

关于“取得4名JBA成员的个人资料和3名JBA成员的背景资料”这项任务，请视自己剩余的时间而定，并非必须完成的项目。个人资料的取得简介如下：在Dayton睡觉的寝室有两个并排放置的柜子，调查后可以得到Dayton和Jamie的个人资料；Enrica的个人资料在其卧室内；Emile的的个人资料也在其卧室内。背景资料的取得简介如下：Dayton的背景资料在总部服务器机房中，第三章曾经去过的房间；Enrica的背景资料在其办公室进门后对角处的柜子里；Emile的背景资料在其办公室的老板桌上调查取得。找不着房间可多使用PDA的3D地图。


组装好10枚地雷是项细活


Enrica远程开启游泳池的喷水装置掩护Fisher

地雷组装任务开始后，就进入了25分钟倒计时。地雷组装其实不难，需要的是一点耐心，用方向键控制引信对准地雷中心，按住鼠标左键控制往下放引信，松开后引信即会往上去。当引信对准后，轮廓会变绿，这时按住鼠标左键控制往下放即可成功完成组装。有15次机会，要求组装完成10枚地雷。这个任务完成后，利用刚才录到的声纹资料打开旁边的声控门，进入后沿途要小心监视摄像头，还得留心关闭所有电灯。有名守卫在走廊里打盹，不要惊醒他。开门进入Emile的办公室，还没开始行动，就发现外面传来Jamie和Emile的对话声，赶紧躲在老板桌的下面。待两人交谈完毕，Jamie会离开房间，而Emile会在办公室一角闭目小歇。这时就可以开始行动了，打开老板桌旁边的保险柜，偷拍其中的资料。然后走到办公室外的阳台上，翻身出去跳到地面，跑到对面，跳上低矮的棚屋再攀住窗户爬进去，这里是Enrica的房间。碰巧的是，Enrica开门进来了，Fisher在无计可施的情况下，只能使用特殊方式来堵住伊人的嘴了……

此外，射击训练（要求提升至92分）与Moss的训练科目先前在第3章已经体验了，如果主角没有损失太多JBA的信任度，不做这两项任务也可以。还有一项次要任务就是在医务室内将先前在上海不幸暴毙的飞行员尸体扛至楼下的地下室暖炉处，没有什么难度。

第7章 炸弹疑云

地点：墨西哥柯祖梅尔，游船上

【柯祖梅尔是墨西哥的一个小岛，被誉为北美最有价值的潜水乐园。Sam Fisher现身于这个典型的加勒比风情旅游胜地，坐在豪华邮轮一等舱套间中的他显然不是度假来的。Emile指示Enrica研发的固定频率遥控引爆炸弹已经初步完成，可以进行下一步的试验了，而Fisher就被指派以普通游客的身份登上这艘邮轮来进行这样一个试验。Lambert获知此事，立即来电要求Fisher不能伤害无辜的乘客，但也不能让JBA怀疑他的身份。这可真是个两难的抉择，好在Lambert已经通告了当地军方关于邮轮可能会受到恐怖袭击的信息，而且也给Fisher提了一个好建议：在船上事先安装一枚烟雾弹，让乘客们以为邮轮着火而紧急疏散。这真是一石二鸟的好计谋，Fisher决定就这么干。】

【NSA任务】1.获取JBA遥控炸弹的引爆频率；2.放置烟雾弹；3.不能杀死任何人。

【JBA任务】1.在邮轮上安置炸弹；2.整个过程不触发警报；3.行动完成后顺利跳水脱逃。


抓住阳台中央的钢缆滑到船头甲板上

把电视机旁边的两枚电击弹收起来，从房间走到阳台，翻身出去，往左抓住一根方型管道爬上去，再攀着船体边缘往左去，在一个小露台下稍等片刻，待巡逻的军人进屋后再爬上去。由露台进入室内，这是邮轮的赌场。赌场内有一些军人在巡逻，看来当地军方对NSA的警告非常重视，派出了军队上船警戒。地上有一些酒瓶，抓起一个往前方远远扔过去，几个军人赶紧往那边去查看，Fisher趁机沿着左侧溜了过去，来到赌场的筹码兑换室，室内的保险柜里有两颗超音波手雷，不可错过。在里面的通风口安置烟雾弹，然后打开旁边墙壁上的配电箱，把赌场的照明灯和霓虹灯关掉。完成后立即离开此屋，士兵们会马上过来查看动静。出门还是往左走，使用扔酒瓶或用电磁手榴弹干扰吃角子老虎机的办法都可以引开士兵们的注意力，之后撬开赌场通往2楼的大门进去。

在旋转楼梯上遇到一个船员，待其背对Fisher时接近他勒晕后继续前进，到达2楼的水族馆。这里的守卫人数较多，不过还是有机会溜过去的，中间的吧台是暂时躲避的好地方。在水族箱和一组落地音箱之间的墙壁上还有一处通风口，如果先前在赌场没安置烟雾弹的话，也可以现在弥补。穿越此处乘坐电梯上到露天游泳区，借助四处放置的躺椅、桌子以及建筑物做掩护，沿左边绕场地转大半个圈，从楼梯上到2楼，进入一间颇具规模的土耳其浴室。等守卫走开后进入蒸气弥漫的室内，抓住正对门口的一根柱子爬上去，再攀住顶部的边缘往里面移动，绕了半个圈后在最里面跳下来落在一个平台上，掏出匕首撬开一个通风口，弯腰爬进去，到达船首驾驶区域的一间小休息室。不要马上爬出去，有一个驾驶师会进来稍做停留，待其离开后马上爬出来，开门进入宽敞的邮轮驾驶区域。

船员休息室外有台笔记本电脑，在其中可查到门锁密码2112及前甲板逃生舱口等相关信息。将2楼密码锁打开后下到一楼，小心避让3名来回走动的机师，从右侧的门走到驾驶室外部，抓住阳台中央的钢缆线滑到船首甲板上。船首区域只有1名船员及1名士兵驻守，待他们走开后，进入中央的机器房，在里间的红色机器壁上安装炸弹，然后立即进行解码操作，获取JBA遥控炸弹的引爆频率。完成这一切后离开机器房，到船首一侧打开紧急逃生舱口，从那里跃入水中。

第8章 何去何从

地点：美国纽约，JBA组织总部

【离开阳光明媚的小岛，Fisher再度返回气氛紧张的JBA总部。在这个


Emile大怒之下一枪将Enrica打死


这样才能避开摄像头的监控

渐渐熟悉的地方，他发现自己在回忆和Enrica相处的点点滴滴，一种久违的情愫从尘封多年的心底泛起。此时，NSA的电话打断了沉浸于甜蜜思绪中的特工，Lambert传来了针对PDA的升级软件，让Fisher可以采集指纹资料了。此外，他也要求手下获取先前安装在邮轮上的炸弹之监控摄像资料，同时进一步关注炸弹事件的发展，确保最终使得炸弹失效。通讯结束后，Emile出现在寝室门口，他叫Fisher帮他去破解一些加密的电子邮件，这可能是很关键的信息哦。】

【NSA任务】1.取得5名JBA成员的指纹资料，尤其是Emile的指纹属于必须取得的；2.阻止先前安装在邮轮上的炸弹引爆；3.获取先前安装在邮轮上的炸弹之监控摄像资料；4.获取中止先前安装在邮轮上的炸弹引爆程序的密码。

【JBA任务】1.组装好10枚地雷；2.射击训练中达到113分的标准；3.解密电子邮件；4.完成Moss交待的穿越障碍训练科目；5.顺利引爆先前安装在邮轮上的炸弹。

紧随Emile来到电脑前，按照他的要求操作电脑进行邮件解密，此时25分钟倒计时开始。邮件解密其实是一个数字游戏，所提供的数字为二进制表示的0～7（000，001，010，011，100，101，110，111），将这8个数字填在立方体的每一面上，每面填4个数字，要求以任意一个数字开始，横向或纵向直线绕立方体一周所经过的8个数字均不能重复。当你填入数字后，如果格子变成红色，代表它在横向或纵向直线的区域有重复数字了。数字选择按空格键依次更替，鼠标右键控制立方体上下旋转，鼠标左键控制立方体左右旋转。上图为一个数字填充的范例，完成后即破解了邮件。

		000	111		
		001	110		
001	010	011	100	101	110
100	111	010	101	000	011
		100	011		
		101	010		
		110	001		
		111	000		

然后去取得几名JBA成员的指纹，装备好指纹扫描器，对准电脑桌面扫描就可取得Emile的指纹，其余几人也可在一些他们经常活动的区域取得，篇幅所限，恕不详述。扫描时要关掉室内的照明灯，而且要小心被JBA成员看见。用Emile的声纹资料打开先前的声控门，进去后小心监视摄像头，可以跳起来抓住天花板上的管子爬过去，这样就不会被发现。进入实验室发现Enrica在里面，先不要行动，躲在黑暗处，待Jamie来找她时，Enrica会离开一会儿。此时就立即调查她的电脑，取得炸弹引爆解除密码。然后沿原路返回，由公共区域的台球活动室的另一道门过去出，打开指纹锁进入高级戒备区域（High Security Corridor）。进去后会发现Moss正与Jamie争论着什么，待他们分开后，尾随着Moss而去，一直进入监控中心（Surveillance Room）。在这里的一台电脑上有NSA需要的先前安装在邮轮上的炸弹监控摄像资料，完成任务的关键是避开Moss和两名电脑工程师。取得后沿原路返回，不过要当心开始进来时沿途的守卫行动规律和路线已经发生了很大改变，要躲过他们的视线需要一定的耐心。

如果时间还充裕，可以把前面做过两次的几个训练科目再演练一下，但是必须在25分钟倒计时结束前回到开始破解邮件的电脑前。Emile对Fisher的破解工作大加赞赏，吩咐他和大家一起在中庭观看实况直播遥控引爆邮轮上的炸弹。Fisher站众人的身后，悄悄看着腕上的PDA，一切事情尽在其掌握之中。接下来，Fisher可作出3种选择，使得剧情产生分支：

1.Jam Signal——炸弹失效，JBA信任度扣除一部分，Emile大怒，一枪将Enrica打死。

2.Frame Enrica——炸弹失效，NSA与JBA两边的信任度都不扣，Emile大怒，一枪将Enrica打死。

3.Destory Ship——邮轮被炸，NSA信任度扣除一部分，Fisher得到了JBA的高度信任。

第9章 刚果遇险

地点：刚果民主共和国，金沙萨

【Fisher先前解密的邮件透露出JBA与非洲刚果民主共和国的军阀们有一些军火买卖交易，很快，Emile就率领他前往金沙萨，打算完成这些交易，JBA的魔爪逐步伸向了贫穷的非洲。另外，CIA的情报员Hisham Hamza也同期抵达刚果，他也卷入了此次军火交易的调查行动。】

【NSA任务】1.本关前半部分不触发警报；2.潜入会场，窃听会议内容；3.寻找到Hisham Hamza；4.在敌人帐篷里寻获计划书；5.营救公共汽车上的妇女；6.再次寻找到Hisham Hamza并解救他。

【JBA任务】1.在仓库等候Emile回来；2.干掉Hisham Hamza；3.自己顺利逃离。

Emile要与刚果军阀们谈生意，要求Fisher务必在仓库里看守好军火。待其离开后，沿着左边墙壁前进，用匕首划破铁丝网，利用货箱和车辆做掩护躲过来回巡逻的士兵，上电梯来到2楼厨房。迅速通过厨房来到餐厅，在餐厅的盆栽后使用金刚钻在玻璃上划出一个圆形窟窿，钻过去攀住管子去对面，把1个士兵从走廊上拉下摔死，自己纵身跃上。进入旅馆中最大的一个房间（门口有一张倒了的桌子，铺着印花的桌布），打晕里面的两个士兵，从阳台上攀住房屋外檐往“Heaven”字样的招牌那边爬去，并借助它上到房屋顶楼。

顶楼上激战正酣，叛军们和直升机对攻，Fisher的出现没有人注意到，迅速往几个碟形天线附近的房间而去，上楼梯后进入房门。这里是该座建筑物的空调机房，在配电箱中解除防护装置，关闭设置的光栅型感应壁雷。然后跳起抓住天花板上的管道，爬到通风口上方，利用吊索垂直将自己吊下去，接着跳下去就到会议室顶部了，会议室是设有多种保护措施的玻璃房中房。破解密码锁揭开一处盖板下去，从底层中央的管道下线钻出，前方有根包裹有锡纸保温层的垂直管道，抓住它向上爬，再跳到会议室的内部透明顶层。会议室内部保护层设置了许多绿色感应光栅，看准


吊在高处偷听军火交易密谈


狭窄巷子里的一字马Pose

感应光栅的开关节奏，最终通过后到达会议室正中央的吊灯处，向下垂降把微型麦克风放到茶几上的花瓶里。然后迅速升起来躲藏在吊灯中。Emile等人不一会儿就来到会议室，他们交谈的内容就这样被NSA掌握了。

待会议结束所有人都离开后，Fisher迅速降到地面，跑出会议室，从破损的窗户处放拉绳下降到底，然后进入附近的厕所，在厕所里钻进通风管道，出来后就是仓库的厕所。此时，Emile已经到了仓库，Fisher从厕所里出来，正好与其会合。Emile看到特工后并未生疑，而是吩咐对方出去干掉一个混入的内奸，这人就是CIA的情报员Hisham Hamza。

【从仓库出来，金沙萨的街头爆发了全面巷战，可怜的老百姓吓得魂飞魄散，四处躲藏。Fisher此时需要立即找到Hisham Hamza，以防其遭遇不测。】

Fisher翻越一道铁丝网后，贴著建筑物墙壁一直往右走，不要惊动对战的双方士兵，尽量走居民房屋内部通过。街头流弹横飞，坦克也开上了街头。借助一个梯子爬上居民楼2楼，再往前走有一道斜拉索，借助它滑到街道对面。此时前方有一辆公共汽车被炸弹击中翻倒在地，一名妇女被困其中，Fisher赶紧上前将其营救出来。接着穿过巷子拐个弯可见两名叛军在修理一辆军用卡车，待他们修好车后，迅速钻入车底抱住排气管，卡车开动后会把Fisher带到接近目标的街道。下车后，Fisher看见前方有一座绿色的军用帐篷，悄悄摸到帐篷后面，用刀割开帆布，待里面的人走开后进入其中，使用桌上的电脑可以获得计划书。然后离开此帐篷，同样使用匕首进入相邻的帐篷，这里是敌人的寝室，穿越这里到几个大型变压箱那里，割断其中的一根电缆，然后翻越铁丝网爬上面前的广播电视发射塔。在塔顶有一挺狙击步枪，瞄准远处的目标开枪射击。Fisher可作出两种选择，使得剧情产生分支：

1.射杀Hisham Hamza身旁的红色贝雷帽男子，JBA信任度扣除一部分。射杀行动刚刚结束，一颗导弹击毁了广播电视发射塔，幸运的Fisher仅仅受了轻微的小伤。拦腰折断的广播电视发射塔上有一根斜拉钢索，特工借助它滑下去，在房屋废墟中穿梭前进，通过数处水泥下水管道后，最后爬进一架坠毁的直升机，在其中得到一些武器装备。Hisham Hamza很可能就关押在已经被叛军占领的总统府内。进入总统府后，Fisher一路搜索，终于在中央小花园一侧找到五花大绑跪在地上的情报员。割断其身上的绳索后，两人从附近的围墙缺口离开。来到撤退点的木围墙前，Fisher帮助Hisham Hamza翻越过去，顺利离开了这个危险的地方。

2.射杀Hisham Hamza，NSA信任度扣除一部分。本关立即结束。

第10章 摊牌时刻

地点：美国纽约，JBA组织总部

【种种迹象表明，JBA很快就要将日益完善的“红色水银”计划付诸实施，留给NSA的时间不多了，更准确地说，留给Fisher的时间不多了。这天，Emile叫Jamie和Fisher跟随其去总部的行刑室，大门开启后，Fisher吃惊地发现，里面关押的居然是他的上司——Lambert。Emile命令特工干掉这个奄奄一息的俘虏，然后就离开了。Fisher果断地举起枪，却对准了Jamie。Jamie倒下后，迅速取得其虹膜样本。此时行刑室内的摄像头已经将这一切暴露于JBA组织面前，警报声凄厉地响了起来……】

【NSA任务】1.营救Lambert；2.拆除炸弹；3.获取Emile等人的虹膜样本。

Fisher目前只有一把匕首在手，且慢打开行刑室大门。屋外有两名敌人已经围了上来，不过他们也不敢轻易开门，只是在周围转悠，待两人之间距离稍远时，开门迅速干掉他们。首先去射击训练室，在那里取得SC-20K机枪和多功能头镜，然后查看地图，确定Dayton、Enrica等几位JBA要员的位置，依次取得他们的虹膜样本。如果Enrica在第8章未曾死去的话，在本关还会向Fisher表白爱慕之情。凭借得到的虹膜样本开启电梯门后，Fisher将闯入JBA总部最核心的部分。

Emile带领剩余成员逃进保管“红色水银”炸弹的区域，他们狗急跳墙，试图引爆炸弹毁灭纽约，而此时Fisher也穿越了半透明的圆形走道，来到了隔离实验室。经过一番搏斗，他制服了以Emile为首的最后几个敌人，但“红色水银”已经被Emile启动，Fisher只有不到10分钟的时间来拆除炸弹。拆除过程和先前组装地雷的过程类似，只是抓住炸弹核心后，要松开鼠标左键将其抽出，这个过程既不能接触炸弹内壁，又不能行动缓慢，是最关键的部分。炸弹成功拆除后，SWAT特种部队也从天而降，全面清剿JBA总部的残余成员，唯有Moss这个家伙不见踪影。

尾章 三大结局

【NSA任务】1.拆除炸弹；2.获取Moss的虹膜样本。

第一结局：前提是炸毁邮轮、杀死Hisham Hamza、杀死Lambert三件事情中至多只完成其中一件，NSA信任度大于33%。Fisher在干掉Emile后一路追踪Moss的下落，最终在纽约自由女神像不远处的一条小船上发现了他的行踪。Moss保留了最后的一颗“红色水银”炸弹，企图逃离纽约。Fisher上船后首先解决掉甲板上的船员，然后到驾驶室悄悄摸到Moss身后，一把勒住其脖子，但身形魁梧的对手并不惧怕，与Fisher扭打起来，不过最终还是难逃一死。干掉他之后，马上取得其虹膜样本，并立即拆除身旁的炸弹，拆除完毕后，10秒钟内跳船逃生。

第二结局：前提是炸毁邮轮、杀死Hisham Hamza、杀死Lambert三件事情中至多只完成其中一件，NSA信任度小于33%。Fisher被SWAT特种部队擒获，但之后会设法越狱脱身。

第三结局：前提是炸毁邮轮、杀死Hisham Hamza、杀死Lambert三件事情中完成其中两件以上，NSA信任度小于33%。Fisher沦为被通缉的重犯，亡命天涯。P


最后一枚“红色水银”炸弹终被拆除

中世纪Ⅱ——全面战争之君主宝典

Medieval Ⅱ: Total War

■贵州 yago（本刊特约作者）

《全面战争》历经3代辉煌后终于再次重返欧洲中世纪路线，本系列第4代新作《中世纪Ⅱ——全面战争》以公元1080至1530年的欧洲为背景，玩家可选择17个国家带领250类兵种征战欧亚非三地，追随教皇参加十字军东征，抗击蒙古、帖木儿蛮族大军入侵等历史事件均会在游戏中逐一上演。策略方面加入了教廷概念，外交也变得符合真实逻辑，原本就气势磅礴的战争场面在各种最新视觉特效衬托下更加激动人心，本作在背景音乐和战斗音效上的表现也堪称系列各代中的最高水准。

（注：部分游戏情节为虚构，与真实历史无关。）

精品 总评 8.5

制作	Creative Assembly
发行	Sega
类型	即时战略

文化包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：9.5
音效：8.5
创新：7.5
剧情：8.0

★系统界面

开始最好先到功能菜单中根据自己机器情况调整最适合的显示效果，战场单支部队规模在Game Settings项内调节。单人游戏模式下有教学篇、大战役、自定义战斗、快速战斗、历史战役5项，快速战斗比自定义战斗更方便，点击即可进入战场，参战双方、兵种搭配、战场等全由电脑随机提供。历史战役收录了7场发生在中世纪时期欧洲地域的经典战役。大战役模式是本作重点，第一次游戏的玩家只能选择英格兰、法国、神圣罗马帝国、西班牙和威尼斯五国之一，通关一次后再次重新游戏才能选择其余12个国家。选择国家界面的下方列有几个初始选项，左边第一项是开启或关闭顾问帮助功能，之后是战略难度和战役难度，右侧是是否自动管理所有城镇和显示CPU控制方的移动，最右侧是选择战场是否有时间限制。根据玩家选择国家的不同，战役通关目标都有少许变化，通关首要目标为占领45处地区，其次根据国家地理位置和宗教因素还需夺得特定地区，例如英格兰就要求夺取耶路撒冷，米兰则要求夺取康斯坦丁堡。以上是长期模式的战役玩法，如点击欧洲地图下方的“Long”按键将其切换为“Short”，那么通关目标会变成占领15处地区并消灭指定国家即可。无论选择长期还是短期模式，游戏时间都限于从1080年到1530年，按每回合两年来算共计有225回合。

进入游戏后的战略界面和以往《全面战争》系列作品风格相似，左下角为缩略地图，点上方的加减号可放大或缩小缩略地图画面。右下角沙漏图标是结束本回合按键，沙漏下的数字是游戏已进行回合数，点下面的钱罐图标可看到本国财政收支细表，钱罐下的数字是当前国库中的金额。钱罐左侧的墙垛图标和骑士头盔图标分别是建造和招兵热键，当玩家选取己方城市时可用这两个热键在城中修建新建筑物或招募部队，当玩家选取野外移动的将军时也可利用这



通关一次后可解锁全部17个国家

两个热键在野外修造防御工事或招募雇佣兵。战略界面下的最大变化是操作栏左侧的信封图标和右侧的国家徽章图标，点信封查看当前任务说明，点徽章打开教皇、外交、战役任务进度菜单。开启界面的左下角还有4个按键，从左到右依次可开启国王家谱树图、势力发展曲线图、本国部队、城镇、特工列表和枢机主教团成员列表。如果鼠标右键直接点击徽章可将画面马上带到本国首都。如玩家选取属下城市，操作栏中央会出现城内驻军、城镇建筑、特殊人员等卡片图标，以鼠标右键点击单位或建筑卡片可看到详细信息。

《中世纪Ⅱ》中的城镇分为城市和城堡两类，城市注重内政经济发展，城堡强调军事作用，两者最高都能升到6级。两类城镇中能修造的建筑并不相同，例如后期招募火药兵种的建筑只能在城市中修造。只有3级以下的城市（Large City）才能转化为城堡，无论多高级的城堡随时可转化为城市，但转化后的城市会降一等级。大地图上所有己方城镇下侧会列出城名和每回合收益金钱数，下排的人头图标代表居民快乐度，带加减号的小人图标代表人口增减状态，若有持剑拿盾的小人图标表示城内正在招募部队，交叉斧锯图标表示城内正在修造建筑，这些图标为绿色时属最佳状态，如果变成黄色甚至紫色就意味着运作不良，需要及时关注并解决。无将军驻扎的城中还会出现黄色齿轮图标，这个表示本城处于AI自动管理状态，玩家可左键双击城镇图标进入管理界面关闭自动修造建筑或自动招募部队选项。城镇管理界面最上层是驻扎将军头像及属性简表，若无驻扎将军则为空白。中层有建造、招募、维修、整顿4项功能扉页，选好要造的建筑或要招募的兵种后，处理对象会依次出现在下层的排队列表中。城市管理界面左下有3个按键，分别为建筑浏览、推荐建造和城镇详细数据，建筑浏览中玩家可清楚看到城市或城堡中能修造的建筑类型与说明，推荐建造主要供新手参考该优先修造何种建筑物，城镇详细数据用得比较少，但打开后界面左下角有个重要的首都迁移键。在无将军驻扎的城镇管理界面下，除可自定义是否自动修造建筑和招募部队外，玩家还能预设军事、升级、文化、平衡、经济5种不同侧重点的自动发展策略，如城中有将军驻扎又未开启自动管理，则发展策略选项变为税收比例，税收有低、中、高、很高4档次可调，越高收益越多，当然也越容易激发民变，城堡无法调节税率。在大地图上鼠标左键双击非己方城镇只能看到一些模糊信息，如想看详细情报需派己方间谍潜入该城。



城镇管理界面

★角色人物

将军一般都是皇室家族成员，或通过与公主成亲招上门来的女婿，有时无人统领的部队历经激战后也会出现平民将军跻身贵族队伍。将军通常有4种属性：统率（Command）、骑士精神（Chivalry）、忠诚度（Loyalty）和宗教虔诚度（Piety），每种属性后都有不同数量的小图标表示高低水平，最低为0最高为10。统率直接决定将军带兵打仗的效果，骑士精神是个道德指数，攻城夺地中无偿释放战俘或不屠城即可提升，如果经常屠城或杀害俘虏这个属性会转变为恐怖（Dread），占领同一教区的城镇后派骑士精神高的将军入驻能迅速稳定民心，但对异教徒城镇派恐怖高的将军入驻可有效防止叛乱。忠诚度意味着对君主的忠心，太低时可能带兵投敌。宗教虔诚度直接关系到将军的身家性命安全，因为这可是在宗教迫害猖獗的中世纪，如果虔诚太低，一旦遇上教廷的宗教审判官极易遭到火刑处死。海军将领只有统率和骑士精神两项属性，国王的忠诚度改为权威度，这个属性表示国民对国王的臣服程度。


大地图近景

游戏中除将军外还有很多特殊工作人员（以下简称特工），如牧师、外交官、间谍、刺客、商人等，他们的作用绝对不亚于阵前厮杀的将军。牧师在修造教堂后即可招募，其属性仅有宗教虔诚度一项，牧师的作用是宣传教义稳定民心，他们可以审判处死城镇附近出现的异端教徒，同时也是宗教斗争中的重要角色；外交官在城市的市政大厅中招募，其属性只有外交影响力一项，本作中外交能带来很多实惠，所以他们也很关键。外交官中有一种另类，那就是王室公主，公主不但能执行外交任务，还可以与他国或己方将军联姻，公主的独有属性是魅力，魅力越高越容易说服对方；间谍在城市的妓院或酒吧中招募，属性只有逃避一项，间谍主要用于侦察敌城情报，另外攻城前派他们潜入敌城中可有一定几率打开城门，要撤离潜入敌城的间谍可先左键双击敌城，然后在打开界面中选取间谍即可将其移动出城；刺客在城市的酒吧中招募，属性和间谍一样，刺客的使命是暗杀将军和各种特工，以及潜入城中搞破坏，任务成功可提升属性并获得奖励特性，但如失败不但会被取消某些特性，甚至会给本国带来外交上的麻烦；商人在城市的谷物交换所或市场中招募，其属性只有经济一项，把商人移动到大地图上的资源矿产物旁即可开始自动贸易盈利，选取



英格兰王室家族图谱


一位怀揣匕首的公主

商人后将鼠标箭头放到资源物上即可看到在此贸易产生的每回合利润值。不同国家的商人可以通过名为商业竞争的决斗来争夺资源点控制权，取决胜负的因素是商人经济属性的高低，失败方商人失去资源点控制权并死亡消失。

将军与各种特工除基本属性外还有侍从（Retinue）和特性（Traits）两类参数，侍从以带头像的副官身份出现，他们大都能为主人提供有益的辅助效果，当处于同一城镇中时可用鼠标将侍从头像拖拽到另一将军或特工卡片上实施交换，但不是所有侍从都能交换。特性能增减各种基本属性或城镇参数，它们的效果好坏参半，有时还有令人哭笑不得的恶搞内容，例如某位教皇的特性里居然还有“女扮男装”一项，看来制作人员还真仔细研究过教廷历史。所有将军和特工的最重要参数既不是基本属性，也不是什么侍从和特性，而是年龄！所有角色都有年龄设定，一般16岁出道，老到60岁后随时可能“蒙我主之恩宠召唤”，也就是说将军和特工们的仕途生涯最多也就22个回合，甚至连国王、教皇也逃不过这生死轮回。国王死后只能由长子继任王位，玩家无法更改继承者。


商人们也要为生意展开殊死决斗

★宗教斗争

宗教斗争是《中世纪 II》里饶有趣味的新内容，一方面它能对政治、军事领域产生重大影响，另一方面它的随机性往往也让玩家既爱又恨。游戏中的宗教有五大派别，当玩家用鼠标左键双击非己方城镇时可在界面右下角看到五大教派在该城中的影响力。真正起主导作用的是天主教，天主教的核心机构是教皇国（Papal States），它以宗教力量凌驾于信奉天主教和东正教的欧洲各国之上，这个特殊的国家即使失去所有城镇也永不灭亡，所以玩家别妄想借助武力手段摧毁它，只能通过忍耐和策略巧妙利用它为本国利益服务。

教皇国的国王当然是教皇（The Pop），其下有13名枢机主教（Cardinal）组成的枢机团。枢机主教之下是大主教（Bishop）和牧师（Priest），各国自行招募的牧师通过到异教区传教或审判处死异端提升自身虔诚度，虔诚度增高后能自动升级为大主教和枢机主教。教皇逝世后枢机团中排名前3位的枢机主教自动成为新任教皇候选人，各教国将以投票方式从候选者中选取下一任新教皇。投票选教皇时一定要慎重，如本国神职人员无法挤进枢机主教候选者名单，那就应投票选择友好或中立国家的神职人员，总而言之要竭尽全力阻止敌对国家主教升任教皇。与教皇国搞好关系是游戏中头等重要的大事，玩家可派外交官前往教皇国馈赠金钱，或是在属下各城镇中优先建造教堂，这都能提升与教皇国的关系，关系亲密了教皇大人会不时赏些金钱。如果与教皇国的亲密度超过其他国家就能以很大成功率提议十字军讨伐战争，本作中的十字军讨伐并不只能针对中东的伊斯兰国家，对欧洲本土的本国政敌也可用这招，不但无不良后果而且效果极佳，以教皇名义兴全欧洲之兵征讨，那阵势无论谁遇上都是一场恐怖浩劫。可以说与教皇搞好关系得到的好处并不多，但如果得罪教皇带来的麻烦简直数不胜数。

要保证本国在教廷中拥有至高无上的影响力，最理想的方法莫过于推选一位本国神职人员登上教皇宝座。首先玩家要多造牧师，让他们勤苦修炼提高自身虔诚级别，比如远行到中东传教、烧烧异教徒和巫婆们什么的，另外每座城镇中一定要有教堂，而且现任教皇交待的任务也要毫不犹豫地完成。教皇特喜欢瞎搅和，有时两国交战打得正欢，突然来道教旨要求两边立即停火休战，如若不然关系就



教皇选举中暗藏无数玄机

会猛跌。与教皇国关系掉到最低点后，教皇会宣布将该国国王开除教籍（Excommunication），这时真正的噩梦就降临了，不但城镇和将军发生叛乱的几率暴涨，邻国军队也可堂而皇之地来进攻，更糟糕的是该国境内会随机冒出大量黑衣黑帽手持圣经的宗教审判官，这帮迫害狂只要周围有人一律逮住就审，如果受审对象虔诚度低过不了关，那就要送上柴火堆烧烤。神出鬼没的宗教审判官会毫不犹豫地干掉玩家麾下最优秀的将军，除派刺客暗杀外玩家基本上拿他们没办法，一旦暗杀行动失败还会导致教皇国更加疯狂的报复，那就是教皇大人的终极兵器——十字军征讨。

教皇头像左侧即为十字军证讨提案键，如目前已有正在进行的十字军征讨行动则无法提案，十字军战争结束后通常还需等待几回合才能再次提出征讨计划。提案获通过后将由教皇以任务形式通告所有教国，接到通告的教国必须在限定回合数内组建一支不少于8队人马的十字军部队前去进攻教皇指定的城镇，否则以藐视教皇罪论处。玩家可在带队将军属性界面的左下角找到转化为十字军的按键，条件是该将军必须在野外，而且至少带有8队人马。转化为十字军的部队要立刻向目标城市进发，否则军中士兵会出现逃亡现象，如果带兵将领统帅或虔诚过低也会出现士兵开小差



这就是恐怖的宗教审判官


在中东的土地上大开杀戒

的情况，不过到攻下目标城镇之前不再有回合数限制。参加十字军征讨胜利后可获少许金钱奖励和部队级别提升，十字军部队不需要支付维护费用而且士气很高，低级杂兵部队在劣势下都能死战不退，行军沿途能招募各种十字军特有的步骑兵种，进入中东地区后还可雇用特殊的真十字架单位激励斗志。毫无疑问，十字军战争是玩家练兵练将的绝佳途径，但要注意一旦拿下教皇指定的目标城镇后十字军征讨就结束了，这时原先免费维护的大批部队将给本国经济带来沉重负担。

点击主画面的国家徽章图标即可查看各国与教皇国的关系，各国列在教皇头像下的小十字架数目越多关系就越紧密。如与教皇国的关系趋于恶化或被开除教籍后可以派外交官到罗马送钱修好，如果本国国王或教皇过世也可能达成和解（Reconciliation），和解意味着恢复教籍，但要让那些烧烤终结者从自家国土上消失还需要相当一段时间的努力。信奉东正教的国家同样也是教皇国麾下的臣民，土耳其、埃及等伊斯兰教国家也有相似设定，但他们的基层神职人员是从寺院（Masjid）中招募的伊玛目（Imam），一位伊玛目升到4级后同样能号令四方并发动与十



十字军征讨胜利

字军征伐相似的圣战（Jihad）。异教和邪教的信奉者通常以邪教徒和巫婆造型出现在城镇附近，他们能引发民心动摇甚至导致将军受诅咒死亡，对这些家伙只能尽快铲除。牧师审判异端教徒时有可能失败死亡甚至被对方策反投入异教徒阵营，所以玩家事前最好存个盘以防万一。

★开局心得

大战役模式下玩家总共可选择17个国家，要想稳妥发展的一般选英格兰，长弓手当世无双又有海峡天险，在欧洲本土还有座卡昂城可作活动基地；西班牙、葡萄牙也行，海军强，牧师升级快；渴望自我挑战的可以选神圣罗马帝国，开局和教皇关系最差，兵种属性和外形都不错；想品味点异端的最好选土耳其，改革后的土耳其新军实力极强，不过开始要迎击十字军东征，后期还有蒙古人和帖木儿从背后杀来，挑战性也首屈一指。无论选什么国家，玩家都应谨记一点：没有钱啥都玩不转。要保证国库随时有钱，一方面要会省钱，另一方面还得能赚钱。省钱之道不外乎只求最好不求最贵，国内各城镇的市政建设切忌求全，很多招兵的军营类建筑根本不需要每座城都造，农田、道路、教堂等设施才是市政建设的优先考虑对象，这些设施能创造经济效益，提高贸易收入或稳定民心。开局初期国家收入主要来自农业，因此在资金有限的情况下应先考虑修建农田，后期地图探得差不多了，派商人到较远的地方自动贸易也能带来不菲收入。至于税率这玩意儿是把双刃剑，不推荐在这上面动脑筋，不过考虑到城市多少能提供点税金收入，处于后方安全地带的城镇最好都升级为城市，与其他国家接近的城镇可作为城堡巩固国防。例如英格兰本岛各城基本都应转为城市，中央位置的诺丁汉城可升级为城堡并驻军以策应四周异变，位于欧洲本土的卡昂城也应转为城堡作为前哨基地，等到帝国版图扩张后这些城堡随时可转化为城市。

行会建筑能提供各种高级兵种或等级加成，但玩家无法自行建造它们，系统会根据玩家行为在3级以上的城镇中随机赠予某座行会建筑。例如多造牧师就可能获得神学行会，多招刺客就可能出现刺客行会，如果玩家同意接受，该行会建筑会自动出现在城镇中，如果拒绝系统下一次可能会给予不同的行会建筑。游戏中的行会有盗贼行会、刺客行会、商人行会、冒险家行会、养马人行会、铸剑师行会、守林人行会、神学行会、石匠行会、医院骑士


苏格兰长枪兵

行会、圣殿骑士行会、条顿骑士行会、炼金行会共13种，各种行会中只有守林人行会仅能在城堡中建造，其余行会城市内都可造，城堡中能建的行会限于骑士、武器类，但每座城内只能有一座行会建筑，行会建筑最高可升到3级，高级行会所能提供的加成效果或兵种数量都会相应增加。

军队建设同样应以求精不求多的原则减轻国库压力，不要每座城里都放上大批部队，巨额的维持军费很快会掏空国库，而且那么多部队要全练成高级精兵也不太现实。通常初期只需一到两支步、骑、弓等兵种搭配齐全的军团即可，真有关键性战斗时将军还能从野外招募雇佣军助战，战斗结束后解散即可。不要心疼那点钱，太多正规部队持续消耗的军费远超过临时雇佣几队法国封建骑士的价钱。另外越高级的兵种需要的维护费越多，玩家应仔细审核各单位战斗力与费用的性价比，选取其中最优者作为军团骨干构成力量。根据此原则，一些没必要升级的军营类建筑也可把钱省下来，高级兵再怎么帅也不能当饭吃吧。真正能当饭吃的部队必须是能征善战的专业军团，因为以战养战也是本作中切实可行的挣钱方法。进攻敌国城镇胜利后会出现3项选择，从上到下依次是占领、洗劫和屠城，占领是希望提升骑士精神属性的将军们干的事，屠城损人不利己，如果不是对异教徒城镇最好别用这招，相比之下洗劫居


战争永远是残酷的


耀眼夺目的重骑兵

民可以获得最多金钱。如果拿下的是敌方城市，进城后立即把税率调到最高，然后全体撤军到城外，等待敌军反扑夺回城市或城内发生叛乱后再来进攻，拿下后再次洗劫居民，如此循环几次绝对能赚个盆满钵溢。如果担心教皇干涉，玩家还可派远征军深入中东地区专打异教城市，这样不但能通过战争捞取巨额收入，部队也可通过实战迅速升级，所以说十字军东征对有心者来说其实好处多多。除远征洗劫战术外，本作新增的战俘赎金设定也为军队挣钱大开方便之门，每场战斗胜利后会出现一个敌军各兵种战俘列表，前面的数字是人数，后面是赎金额，此菜单下方还有3项选择，从左到右依次为索要赎金、无偿释放和全体处死，该怎么做不用再解释了吧，一场大规模战斗打下来，通过赎金捞个千把块钱并不罕见。

如果玩家开局就陷入强敌环绕的险恶环境，根本无暇抽调多余兵力远征，这时最方便的挣钱途径就是做任务。游戏中的贵族议会、教皇、各种行会以及妄图杀父夺权的逆子都能随机提供各种任务，玩家最早会首先接到来自贵族议会的任务要求夺取某座叛军城镇，完成任务能获得金钱、部队和关系提升等奖励，初期贵族议会给的任务酬金都能上千，这对缓解开局的手头窘迫大有帮助。教皇给的任务一般没有金钱奖励，只能提升与教皇国的关系，即便完成十字军征讨任务也得不到几个钱。在城中修建行会建筑之前不会接到行会任务，杀父夺权的弑君（Regicide）任务属于刺客任务，通常也可遇不可求，因此初期要赚点零花钱只能靠贵族议会的任务。千万别指望靠做任务发大财，这点钱只能帮助玩家度过初期困难阶段，尽快发展国家经济组建野战军团才是长远大计。

★外交策略

《中世纪 II》中的外交具有较强的真实逻辑性，上一回合还在把酒言欢的盟友通常不会在下一回合就举起屠刀翻脸不认人，只要不是得罪了教皇或彼此实力对比过于悬殊，通过外交建立的联盟关系一般都很稳固。外交活动需要外交官或公主接触对方部队或城镇才能进行，首次进入外交界面要先仔细看左右两侧的国家信息，左列是本国右列是对方，由上到下依次为：彼此关系、声望、实力、财富和宗教，右列对方国家信息第一项变为谈判目标，如果己方事先能派间谍进行侦察即可获悉对方谈判意图。对方国家信息下面还有该国的盟友、敌人列表以及与本国缔结盟约的累计回合数。本国信息栏下面是谈判动作选项，Make Offer是提出条件，包括了结盟、进攻指定国家、割让地区、军事通行权、一次性给钱、定期付款、给予己方所知的地图信息；Make Demand是向对方要求，包括有进攻指定国家、割让地区、军事通行权、一次性钱


强大的军队才是王道

款、定期付款、索要对方所知的地图信息等；Make Declaration是发表声明，如取消贸易协定、撕毁盟约等。外交界面的正中栏也有很多重要信息，例如双方国家徽章之间就有两国近期关系状态说明，下面的姿态（Demeanour）是对方目前的态度，玩家可据此进一步讨价还价或见好就收。当对方提出条件时谈判内容栏下方会出现3个圆形小按键，从左到右依次为同意、拒绝和更改条件。

有公主参与的外交谈判会在动作选项中多出婚嫁一项，但前提条件是另一方王子未婚，如能达成儿女联姻，两国关系将比普通结盟更亲密，而且电脑方都能作到“至死不渝”。由外交官主持的外交谈判还有一个特殊选项——收买（Bribe），收买对象可以是城镇、军队或特工，提出合适的价码对方就会投入己方阵营，当然这招只能用在那些人心不稳的城镇或忠诚度较低的将军身上。通常情况下的外交主要以达成结盟关系为目的，首次见面最好先


战场简化界面

提贸易协定，这个东西可提高商人在对方境内的贸易收入，一旦通过后立刻要求结盟，如果彼此关系太差要先送钱结交一番，但有时无偿给钱电脑竟然会拒绝，因此送钱时可提出索要对方地图信息，这样成功率更高。达成结盟关系后基本可保证相当一段时间的太平，但要注意在未获得军事通行权的情况下派兵进入盟国境内会导致双方关系恶化。交换地图信息也是初期外交活动的重要内容，通过交换，玩家可获得遥远地区的地理情报，对以后的行军打仗和外交活动都大有帮助。

★阴谋诡计

刺客是特工中最具实用价值的单位，他们可刺杀敌国将军和特工，还能破坏城镇设施。当国家遭到宗教审判官清洗时，也只有他们能对付那些可恶的迫害狂。刺客的逃避级别直接决定暗杀成功率，在没有刺客行会的情况下，招募的新手刺客大多是0级逃避白丁，开始可派他们去刺杀别国外交官和牧师练级，这两种人物在地图上出现是最频繁的，为避免失败带来的外交麻烦，暗杀之前最好存个盘，每次刺杀成功都能提升1级逃避。高级刺客暗杀敌国大军统帅一旦得手，可使对方陷入群龙无首的混乱，此外他们还能干涉教廷运作为



招来一位50岁的女婿


暗杀外交官

本国化解威胁于无形之中。前面说过教皇由枢机主教选出，如果现任教皇已年近60而枢机团里又有敌国国籍的某位主教表现得很活跃，这样的情况发展下去势必会对本国极为不利，玩家要赶在那名敌国枢机主教登上教皇宝座之前派刺客干掉他，否则等到将来某天大批十字军涌进家门时再后悔就晚了。如果阁下国中豢养了大批刺客，那不妨把他们全撒出去逐个暗杀枢机团里的非本国主教，只要虔诚度超过本国神职人员的一律干掉，这样用不了多久枢机团就会变成本国的私家菜园，那时候选谁当教皇还不都是玩家老爷您一句话？

刺客练级需要反复存盘提盘，不过即使满级也未必能保证百分之百得手，满级刺客对满级的宗教审判官仍然是鹿死谁手未可知，这里提供一条邪派秘笈可替代刺客暗杀并能保证绝对成功，这就是“全战”老玩家们熟知的“九宫格挤杀流”心法，此招阴毒无比，专用来对付与本国过不去的非军队角色。欲施展此神功条件有二，一是目标必须出现在大地图上，二是玩家手上要有一支包括将军在内最少10队人马的军团，军团靠近目标后先逐队派出人马将暗杀目标从四面八方牢牢围堵住，如果周围有山有河等无法穿越的地形就更好了，反正堵死之后再派一支队伍往暗杀目标所在的位置踩将下去，一声惨叫后整个世界顿时清静了许多……

★战场兵法

在真正的军事家眼中，战争永远是政治斗争的最末环节，不战而屈人之兵才是兵家最高境界，讨论哪一种骑兵外形最华丽或哪一种重步兵单挑威力最大对赢得胜利毫无意义，没有一种单位能独立击败敌人。军团可通过频繁战斗锻炼成常胜之师，但一支军团最无法预测的变化来自将军，本作中的将军们因寿命限制而失去了他们本来应有的价值，玩家好容易把一位资质不错的新将军练成高级威震四方的名将，可这岁月不饶人，一眨眼就到了60岁，正当国家要用人之际突然呜呼一下撒手人寰，再重新培养吧？宗教审判官的烧烤、敌国外交官收买、被刺客暗杀等致命考验都在虎视眈眈地等待着年轻的将军们，能通过这些关口的幸运儿最后同样还要面临死神的拥抱。综合种种利益得失，笔者建议各位切勿把《中世纪 II》里的将军看得太重，培养一位名将所花的精力和收益相比实在得不偿失，当抛弃了这帮骑在百姓头上作威作福的贵族老爷们后，各位不难发现军团中的士兵们才是真正可以依赖的对象。一支军团包括将军卫队在内最多可以有20支部队，这些士兵不会因为年龄衰老而突然过世，他们既不怕刺客暗杀也不担心审判官的疯狂烧烤，在战场上即使溃败只要不全军尽没，回到城里休整补充后照样还有机会继续升级成长。在保证军团素质的情况下随便指派一名没有太多缺点的将军也行，如果找不到合适的将军，只要军团里有骑兵部队，多打几仗后也能自动冒出一位草根将军，看到这里各位玩家老爷应该恍悟了，原来真正的胜利还得靠人民群众呀。


蒙古对英格兰

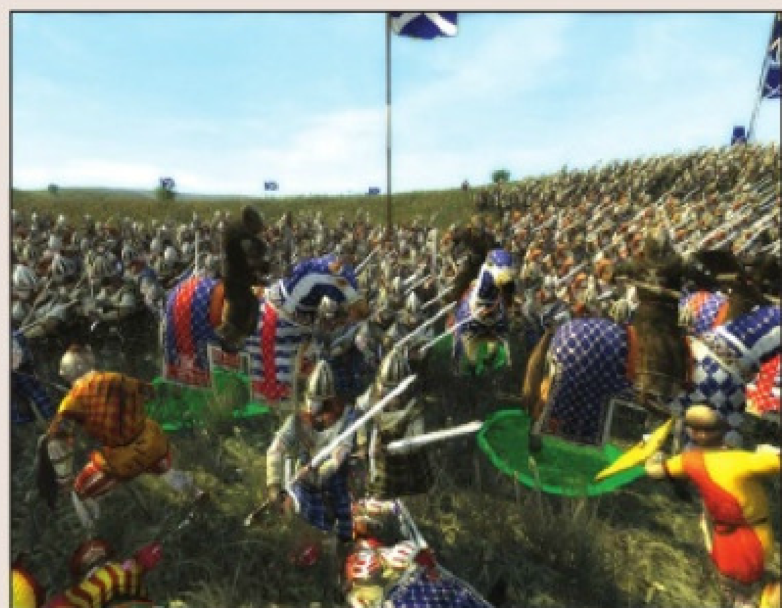
一支常规军团的构建通常由将军和步、骑、弓弩3类兵种组成，初期只要两队弓弩兵、两队骑兵加4队步兵即可，到中后期还要加入重装步兵和攻城器械部队，前者拥有的高攻高防优势可保证足够的战场生存力，他们最终将取代初期轻步兵成为军团主力，后者主要作用是为野战提供火力支援及攻城时轰开城门，拥有攻城器械的军团攻城时不需额外时间修造冲车、云梯等设施，


法兰西重骑兵的冲锋

直接上来就砸门。弓弩单位是初期军团的主要远程火力，弓手射速快威力低，还能发射火箭，弩手射速慢威力大，很容易通过野外雇佣军获得。本作中的弓弩单位也有一些限制，两军对战时弓弩单位必须放在第一排才能发挥最大杀伤效果，如果前面有友军阵列他们会改朝空中曲线射击，这种攻击模式的杀伤效果很低。当敌军冲锋靠近后，后排的步兵可上前接敌厮杀，此时弓弩手如果继续射击会对友军造成误伤，玩家需要及时下令让弓弩手停止射击或更换攻击目标。后期军团的远程攻击手段更多要依赖大炮，但大炮也分为直射和曲射两种，直射型的加农炮如部署在友军队列后面会拒绝开火，只有曲射型如迫击炮才能放在己方队伍后面向敌射击。

华丽外形的重骑兵是很多玩家梦寐以求的偶像单位，但战略模式下重骑兵并非主角，这些家伙身价昂贵升级又困难，诸如圣殿骑士、医院骑士等玩家们追捧的行会特种骑士攻防能力也就比普通链甲重骑士高个两三点，但招募价格却多了整整两百大元！说起圣殿骑士还让人火冒三丈，在战场上这帮疯子经常不等玩家号令就擅自发起冲锋。本来骑兵的最大优势是通过快速冲锋突破对方阵线并以踩踏杀伤敌步兵，但本作中骑兵冲锋受到太多因素


准备攻城


精锐重步兵才是主力


混战中的骑兵没有优势

限制，地形不够平坦开阔不行，冲锋路程不是直线不行，与冲锋目标距离太近不行，冲锋时挨边碰到城墙也不行，甚至起跑途中经过石头小树都会扰乱队形从而破坏冲锋效果，只在满足各种条件的情况下，玩家才能看到重骑兵们一击突破敌步兵阵线的壮观场面，但如果看到骑士们没举长枪而是抽出随身佩戴的刀剑短锤与敌军陷入混战那可就大事不妙，陷入肉搏的重骑兵威力远不如中档次步兵，没发挥出高速冲锋的踩踏效果他们就是废物。在遇到会自动逃退射击的弓弩单位时，重骑兵更难实现冲锋效果，这种情况下玩家不能直接对弓弩部队冲锋，必须让重骑兵对准敌阵后方位置发起直线冲锋。在多人对战中骑兵的劣势更明显，遇到个狡诈对手等你骑兵冲到跟前，他突然让弓弩部队垂直横移就能轻松破坏骑兵的冲锋效果。就杀伤效果而言，《中世纪II》的骑兵部队并不适合对移动中的敌人发起冲锋，比较明智的做法是先以己方步兵缠住敌人再让骑兵迂回到侧后翼发起进攻，这样的设定虽然麻烦却和真实的历史不谋而合。

蒙古人和帖木尔入侵是战役模式下的两件大事，在游戏进行到第64回合后会有蒙古大军入侵的动画，之后蒙古人会分3批次总共11支军团随机出现在萨克尔（Sarkel）、埃里温（Yerevan）和巴格达（Baghdad）三城附近，所有蒙古军团不但编制全满，而且全是6级精兵，兵种主要有各类骑兵，此外还携带有火箭车和发石车，其初期攻势几乎锐不可挡。游戏到第144回合时还会发生帖木尔大军入侵事件，帖木尔的蛮族部队分两批次共8支满编顶级军团也从以上3城随机出现，他们拥有战炮大象和弓箭战象，整体实力远胜先前的蒙古大军，如果玩家没有准备极可能会被他们一路赶到英吉利海峡。对于这两波蛮族入侵，目前唯一的破解方法是利用英格兰长弓手的防马木桩特技，所有英格兰的长弓类兵种都有战前埋设尖刺木桩的特技，玩家在开战前的布阵界面下可选取长弓手部队实施埋桩。针对疯狂进攻的蛮族部队可在守城时将木桩铺设在城门后或主干道上，蒙古和帖木尔部队主力大多为骑兵，骑兵冲这玩意儿基本有来无回，来多少挂多少，等对方骑兵耗得差不多后胜利唾手可得。

★历史事件

大战役模式中随着年代的推移会出现各种历史事件，这些事件将对游戏内容产生各种影响。例如炼金术发展导致火药武器出现、黑死病肆虐欧洲等等，下面列出各事件出现的大概时间，由于某些事件需要特定条件才出现，所以无法保证玩家在游戏中能经历所有事件。在第160回合发现地球是圆形之后，玩家在最高级城市中修建顶级海船向西探索就能发现中美洲并接触阿兹特克人。

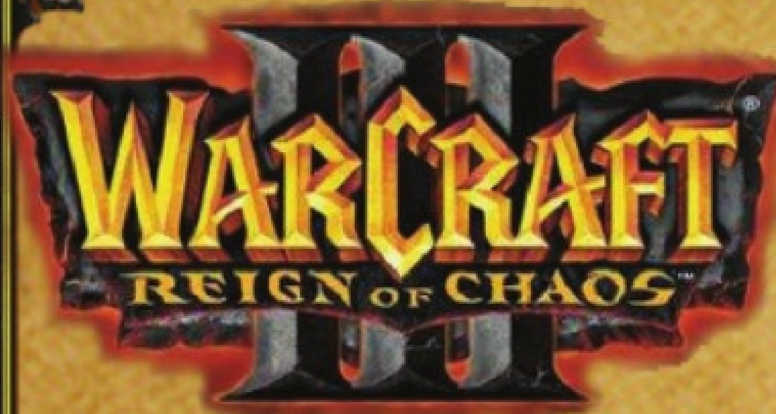
第25回合：风车出现
第29回合：中东阿勒颇城地震



医院骑士

第32回合：炼金术促进科技发展
第36回合：报纸出现
第50回合：舵轮出现
第51回合：磁铁指南针出现
第60回合：独轮手推车出现
第61回合：数学中出现零
第64～72回合：蒙古蛮族入侵
第80～85回合：发现火药
第94回合：西西里大地震
第100回合：机械钟出现
第103回合：单片望远镜出现
第111回合：亚历山大地震
第116回合：亚历山大地震
第117回合：足球运动被禁
第124回合：锯木厂出现
第127回合：公共报时钟出现
第128回合：天气预报出现
第133～137回合：黑死病袭击欧洲
第135回合：鼓风炉出现
第141回合：发现非洲曼丁哥族人
第144～152回合：帖木儿大军入侵
第160回合：钢琴出现
第160～164回合：发现地球是圆的
第170回合：油漆出现
第182回合：科学常识基础出现
第187回合：报纸印刷出现
第188回合：那不勒斯地震
第203回合：马勒夫·卡拉姆宗教迫害事件
第206回合：达芬奇设计出扑翼机
第215回合：手表出现 P


与蒙古骑兵的交锋



详解忧郁亡灵对兽人Debuff流



■上海 SOZ电子竞技俱乐部

前言： 在魔兽四大种族的法系单位中，人族的男女巫一直以不需要升级专家级即可投入战斗，以及中后期达到大师级之后强力的控制和辅助魔法而成为四族法系单位的佼佼者；暗夜精灵的两大德鲁伊也依靠多样性的操作和大师级时期强势的魔法和变身成为暗夜军种铁打的主力，更有众多暗夜指挥官围绕着两大德鲁伊发展了专门的战术。回头看看兽人和亡灵这两大种族，一直以来鲜有以法师为核心的整体战术，虽然在ROC时代兽人的双法流所向披靡，但一进入TFT时期，就因为兽族法师单位必须进入大师级才能发挥作战实力而被兽族玩家所放弃，而且长久以来兽人更是被各种法系战术压制得苦不堪言，就是因为兽族缺少能够反制敌方法系Debuff的手段。虽然在1.20之后暴雪通过加强白牛来增加兽人反魔的力度，但白牛因为性价比的问题依然常让兽族玩家在对方大批廉价的法系单位面前捉襟见肘。最可怜的或许就是亡灵了，亡灵的男巫和女妖几乎已经把诅咒神庙的地基坐穿一年有余了，也鲜见他们两人在亡灵部队中的身影，虽然暴雪不断通过补丁来加强他们的实力，可众多亡灵玩家依然不买账，一心只顾招募毁灭，也不见开发男女巫的战术。不过，笔者在最近收集录像的时候，发现了一个熟悉的ID在不断尝试男女巫的搭配战术，而且更是在一些大赛中频繁使用，效果颇丰，他就是曾经争霸1.14时期的忧郁亡灵——帅哥SWEET。在近一年的对兽人战斗中，总能时不时看见SWEET突发奇兵采用男女巫重创对手，而且随着时间推移，SWEET自创一派的Debuff流已经拥有一套涵盖所有地图不同发展，针对前中后各期不同部署的战术了。此套战术的始作俑者可以说是FOV，不过真正把这个战术完善，并敢于投入大赛实战的恐怕只有SWEET一人了。接下来笔者就将详细介绍SWEET独创的亡灵对兽人专用Debuff流。

从前文的介绍中读者就已经知道今天的战术将围绕着亡灵的两大法系单位展开，既然是科技型打法，那么前期如何安全过渡，或是选择何种开局来为中期的战术做铺垫就尤为重要了。SWEET在前期常见的战术安排有以下两种：强势速矿或快速MF提升英雄等级。在那些比较容易用亡灵速矿的地图（比如LT、EI、TS、TM）上SWEET会毫不犹豫选择强行速矿来夺取经济优势，在LT这张没有中立英雄的地图上，招募小强无疑是最好的选择，腐蚀甲虫加上骷髅，配合少量的食尸鬼和蜘蛛就能轻松夺下金矿的开采权。而腐蚀骷髅提供的荒芜之地可让侍僧早早放下通灵塔来协防，这个操作的唯一问题是在双方距离过近的情况下，很容易遭到兽人初期的强力压制，不过借助大量召唤部队形成的肉盾和后方蜘蛛组成的前后火力结构，通常还是可以有惊无险地强行霸占下分矿。在前不久的CEG大赛中，SWEET正是出乎意料地使用小强速矿流战术战胜了国内风头正猛的小兽王



图1：小强利用召唤生物和献祭骷髅快速霸矿



图2：树塔包围矿区确保经济安全

FLY100%（图1，图2）。而在EI、TS、TM等地图上，因为有酒馆可以招募中立英雄，所以SWEET的选择范围大大增加，暗影游侠和兽王都很不错，兽王的作用自然是提供大量动物来作为肉盾和额外火力，帮助亡灵的蜘蛛快速MF或抵御兽人的骚扰，在中期更可以照着SKY流的样本对兽人发动一波流压制（此战术将在后文详细介绍）。而暗影游侠乍看对于亡灵整体实力的提升并不大，但暗影游侠前期MF时可招募大量的骷髅与兽王的作用异曲同工



图3：暗影游侠在前期能越级MF一些高级的营地

（图3）。更重要的是暗影游侠拥有在所有英雄中独一无二的群体反制魔法的沉默技能，使得亡灵在后期可通过沉默来控制兽人用以驱散Debuff的法系单位（此操作也将在后文详细

介绍）。当然也不排除首发死骑的常规打法，毕竟死骑的死亡缠绕无论是杀敌还是保兵都有着无可取代的地位，死骑的开局虽然少了一些奇袭但多了一分稳妥。

兵种方面，前文已经有所透露，SWEET将会把蜘蛛作为贯穿整个战术的主要作战单位，让蜘蛛在日后的配合作战中与亡灵的法系单位发生强烈的化学反应。其实选择蜘蛛也是不得已而为之，在亡灵和兽人漫长的交战史中，大量的战例和经验证明食尸鬼在对兽人的战斗中实在太过脆弱，虽然亡灵玩家可通过围杀的操作在前期威胁对方的英雄和步兵，但当兽人在中期组织起多样性的部队后（比如加入飞龙和狼骑），食尸鬼在战场上的持久作战和生存能力就成为所有亡灵指挥官头疼的问题了。在这样的背景下，越来越多的亡灵选择使用蜘蛛来对抗兽人，但兽人营中狼骑近似无赖的诱捕技能又使得蜘蛛的“打带跑”操作如履薄冰。不过蜘蛛较高的血量和高攻击的特性也使得这个单位在恶劣的交战中可操作性大增，GOSTOP曾经说过只要能解决蜘蛛被控制的问题，加入肉盾或控制性技能反制兽人，蜘蛛完全是亡灵对兽人铁打的主力，SWEET正是由于以上的种种原因和速矿的效率选择了蜘蛛。

在前期的战略上，由于速矿需要大量的资金投入，势必会影响到亡灵部队的扩充能力，所以无论是哪个英雄带阵，SWEET都会极小心地避开兽人前期的锋芒。为了保险起见常常可以看到SWEET将大量部队驻扎在分矿，待防御体系完成，蜘蛛数量较多时才会外出MF，而且通常会选择就近练级，以防后院着火。

小贴士

无论是小强的甲虫还是暗影游侠的骷髅或者是兽王的召唤生物，都是前期免费的侦察部队，通过多个召唤单位在地图上的探索，可以很清楚地掌握兽人部队的动向，事先做好防备，或以攻为首地发动Creep Jack来牵制兽人（图4）。



图4：没有召唤时间限制的甲虫能很好地控制对手扩张

当分矿安全运作，并且己方进入2级基地之后，SWEET会继续延续先前小心的策略，避开中期强悍的兽人。因为速矿使得亡灵科技大大落后于兽人的发展，兽人此时霸道的狼骑早已在兽人阵营中跃跃欲试，所以此时的亡灵更应该十分小心。

小贴士

为了防止对手Creep Jack或剑圣潜行，玩家可建造牺牲深渊来训练阴影，其数量可控制在2～3个左右，一个用来尾随对手部队，一个则跟随自己部队提供反隐形，还有一个可以在分矿和主基地之间游走，防备剑圣偷袭侍僧（图5，图6）。



图5：阴影是中期侦查对手动向的好帮手



图6：阴影猥琐地跟随是确保己方安全的保证

在实战中SWEET常以一种非常消极的方式来对待和兽人的遭遇战，前文提到他和FLY100%在LT发生的一场战斗中，SWEET花费了1600的资金，使用5次回城来避免和中期的兽人正面交锋。而且最“猥琐”的是，SWEET在这段时间内会将自己的部队数量严格控制在50人口，除非自己部队损失才会训练新的单位。这样做的原因是在积累到足够资金前，一直控制自己的人口处于无维修状态，使得两片矿区满负荷运作。所以即便使用了那么多的回城，损失了1600资金，但因为期间没有损失部队，所以就不需要额外花费训练部队的资金，变相节约了成本，而自己则不断升级科技和建造高级建筑为后期的大暴兵打下了软硬件基础（图7）。



图7：为了保存实力和储备资金，绝不在成型前与兽人硬拼

在此期间，英雄的选择就更为重要了，如果首发是小强，那么副官无疑就是死骑。小强在中后期的职责也将从前期MF时的肉盾变成正面交战时的坦克，通常情况下前期的小强可以主要升级甲虫和盔甲，甲虫自然是小肉盾和侦查单位，钻地甲虫对于控制兽人矿区尤其有效，往往两三个甲虫就可让兽人的扩张夭折。而后期小强如果达到Lv4或Lv5之后，就可以考虑为他购买重修之书重新配点，主要升级穿刺这个大范围控制技能，副升级装甲。穿刺可以防止兽人突然发动的加速卷轴突袭渗入到后方蜘蛛和法师群中，死骑自然是主要照顾小强和部队。如果首发的是暗影游侠，英雄的选择则较多，既可保守地选择死骑辅助，也可考虑选择熊猫或是深渊领主作为肉盾英雄。熊猫和深渊领主的另一作用是运用大范围AOE魔法来重创兽人强势的陆军单位，而且AOE魔法在对付脆弱的法系单位时更是杀伤力十足。由于熊猫的酒雾可以减速并且使被施法目标有一定几率攻击落空、深渊领主的恐怖嚎叫更是超大范围减弱对手单位伤害，所以两个英雄无论怎么选择都可以变相增加兽人驱散魔法的压力，削弱对手的伤害。还有首发死骑的开局，在这里无疑可以选择二发巫妖、三发小强的经典蜘蛛组合，NEC连杀的威力永远是亡灵的制胜法宝。

在蛰伏了许久之后，SWEET会根据场上的即时战况和所累积的资金量来选择爆发时机，通常是在发现兽人扩张的分基地、掌握兽人具体部队配置情况和自己积累到2000G左右时。这时，原本早已修建完毕的建筑开始全面运作，屠宰场自然是训练憎恶、毁灭者，诅咒神庙则开始训练大师级的女巫和男巫，如果资金充裕，更可以考虑训练1～2只寒霜来提升整体DPS。这种厚积薄发、后发制人的好处在于，兽人通常习惯于在中期完成一次扩张，并为了扩张和继续稳固自己正面战的优势早早突破人口，也就是说兽人的部队早早就完成了定型，并且数量、配置、种类等信息都可以由阴影全部反馈给亡灵指挥官。这样一来亡灵只要在中期将一些重要建筑藏匿在兽人察觉不到的位置，就可以给毫无防备的兽人发动致命攻击，让他一蹶不振，无法再次转型，从而失去东山再起的机会。目前兽人VS亡灵的主要阵容通常为步兵+狼骑+飞龙，或者是针对蜘蛛的步兵+狼骑+科多+巨魔猎手的配置，也就是说如果兽人没发现亡灵有建造诅咒神庙的话，兽人的主力部队通常都是清一色的蛮兵，不会考虑加入法师，更不会花钱去让这些法师深造升级，于是亡灵玩家就可以在野外偏僻区域使用献祭骷髅制造荒芜地的方法把诅咒神庙藏在野外（图8）。


图8：在地图的偏远位置建造神庙掩盖意图

当亡灵完成了突然大暴兵的举动就可以正式发动反击了，最佳方案自然是直接冲击兽人的主基地攻击兽人脆弱的矿洞，由于兽人的矿洞为重甲，所以男女巫、充电完成的毁灭、加了狂暴的冰龙都可以在瞬间击毁所有地洞。即使兽人立刻回城救援，亡灵也可以顶着对手的攻击在强拆完所有地洞后再回城，这样一来可以说完全断了兽人变阵的可能，没有人口支持的兽人很难在短时间完成转型，而这个时候亡灵只要穷追猛打兽人，那么对手只有不断失去部队而无法及时补充兵力，这样再强悍的兽人也会因为流血过多而最终倒地（图9，图10）。


图9：寻找机会发动突袭，将兽人的人口全部消灭可以保证对手在短时间内无法转型


图10：积累优势后的致命一击

如果亡灵没有机会突袭基地，或者不小心和兽人在野外遭遇，那么大可以放手一战。兽人通常会以加速卷轴发动第一次冲锋，用以渗透亡灵的阵形，所以这时亡灵一定要把肉盾牢牢地挡在蜘蛛和法系面前，蜘蛛和男巫可以先行向后撤退，而女巫则在肉盾的掩护下对兽人的先头部队释放诅咒，同时为英雄等重要单位施加魔法护盾减少对手魔法伤害。英雄们则应该尽快使用魔法控制对手的冲锋，小强、死骑穿刺起手将兽人的肉搏部队眩晕，熊猫和深渊领主则应该尽快释放Debuff和AOE技能重创对手的先头部队，而死骑、巫妖、小强则NEC连放，既控制对手又进行杀伤。当两批部队进入阵地战后亡灵的法系部队就可以大发神威了，女巫诅咒和魔法护盾的作用不用多说，诅咒可以让兽人部队攻击的对象个个都是升了3级闪避的恶魔猎手，而魔法护盾则直接让兽人成名的WC连杀化为乌有，占据则可以直接瞄准对手的重要单位（比如牛头、科多兽等）。最为残忍的方式就是直接占据对手的白牛，让兽人无单位可以驱散大量的Debuff。男巫的作用更为可怕，召唤骷髅自然不用多说，如果害怕对手白牛的驱散，玩家可以手动分批召唤骷髅，每次召唤6～8个，不

驱散也不好，驱散后面的又来了，可以大大消耗白牛的魔法。狂暴则是大大提升部队整体DPS的王牌魔法，蜘蛛、冰龙、远程英雄在狂暴的作用下，简直就是疯狂的DPS倾泻者，虽然说狂暴会不断减少单位的HP，但后方雕像的恢复就可以让这种小伤害最小化。残废虽然耗魔极大，但如果不断对剑圣施法，也的确可以把兽人的第一猛男搞得半身不遂。在交锋时，亡灵可以想办法优先以英雄的魔法、远程部队的齐射来攻击对手少量的白牛，或是以分批释放Debuff的操作让白牛魔法不断消耗，如果有暗影游侠，更是可以大面积沉默直接残废对手的白牛群，一样可以让兽人疲弱于你的Debuff魔法之下。如果对手连白牛都没有，那么就没什么悬念了，亡灵大可以选定所有部队然后向前一冲，对手要么直接GG，要么就是暂时回城，如果回城那么趁势追击再攻一次，缺少驱散部队的兽人就回天乏术了。

介绍完以速矿开局的战术后，笔者再介绍一下在TR或其他地图双方近点的情况下的打法。SWEET会转成另一种发展策略，在短期内疯狂MF提升英雄等级，为中期发动一波Rush作好准备。而在Rush战术的带动下，SWEET需要更快地提升科技速度，以及中期准备大量部队来对兽人保持压制力，这时SWEET一般通过只有两三个蜘蛛就快速升级基地的方式来提前完成2级基地，并在升级过程中不断量产蜘蛛。通常情况下蜘蛛的数量会控制在6个左右（占18人口），3个食尸鬼伐木（6个人口）、5个侍僧采矿（5人口），加上一个英雄（5人口）也就34人口，其余的16人口将用来扩充雕像和为法系部队而预留。如果以这样的发展开局，那么亡灵就不会如速矿时那样避让兽人，虽然不至于主动出击，但也绝不害怕兽人的Creep Jack，并且会在兽人刚完成2级基地时事先发动一次压制，目的就在于牵制对手主力部队，外加延缓对手兽栏、灵魂归宿等建筑的竣工时间。兽人由于前期以步兵为主，在缺少控制能力的情况下如果和亡灵正面冲突，那等于在提高巫毒商店药膏的售货量。所以亡灵在前期有着非常宝贵的压制时间，而且SWEET选择的英雄也通常会是兽王，这样一来，亡灵无疑在前期有着非常强大的远程火力，在对兽人进行压制时不但能抑制对手在外围建造高级建筑，更能直接威胁到地洞。毕竟兽王早在暗夜时期就是老干这勾当，换了个种族一样得心应手，而且还不怕刀斧手的冲锋。当然幸福的时光总是短暂的，当兽人的牛头人酋长出世后，亡灵就该识相地撤退了。这时也是亡灵完成2级基地的时候了，去酒馆招募火焰领主或是地精工程师，家里基地则是速造两个诅咒神庙和一个屠宰场，前期Rush的王牌自然就是男巫那恐怖的骷髅海，如果要一锤子就把对手拍死，那么亡灵可以选择砸锅卖铁的方法，最大限度地生产更多的蜘蛛和男巫，随后拉上除了侍僧以外的所有单位前去兽人基地施展一波流（图11）。



图11：双召唤英雄在MF上的速度真是无人能比

小贴士

为了让男巫的骷髅召唤数量最大化，玩家可在进攻前在兽人基地周围MF一片营地来招募骷髅，或是直接在基地内购买一辆绞肉车。绞肉车在基地的坟场直接收集尸体，然后在对手的基地前方释放，就可以提供给男巫大批骷髅。）

开打后所有英雄将召唤生物招出（图12），同时男巫开始分批召唤骷髅作为蜘蛛的肉盾，主要就是防止对手部队的渗入，男巫给所有蜘蛛都套上狂暴，反正就是摆出破釜沉舟，不成功则成仁的架势，由于发动Rush的时间处于中前期，所以兽人此时充其量也只有50人口左右的部队。如果碰巧兽人刚刚扩张完毕，那就更没有悬念了，缺少多兵种组合和驱散单位的支持，亡灵的一波流将完全吞噬兽人的基地，到时就是漫山遍野的白色骷髅在嘎嘎作响（图13，图14）。



图12：中期集结兵力之后对刚扩张完成的兽人发动Rush



图13：加了狂暴的火焰领主简直就象火焰喷射炮一般



图14：对手此时会因为没有将资金投入在白牛上而在决战中失利

乾坤一技

眩晕——兽族法师再现异彩

■内蒙古 叶林弟 张琦

首发剑圣带上血药、法药，如果对手是不死族的话还需要带上速度卷轴，不停骚扰对方（如图1）。兵营出G（兽族的基础步兵，叫咕噜兵，以下简称G）去练级，骚扰对方时要小心剑圣的血量，以免对手用“显形之尘”类的物品狙杀剑圣（特别要留心山丘、老鹿、恐惧魔王、暗影猎手。如果是恶魔猎手，要注意自己的魔量，一定要留足使用“疾风步”的魔）。还有G练级时要小心，如果没有生命之泉，G不要消耗过多的血，费血多就回家养或找剑圣补血，而且在G出来时应该先找找对方在自己家附近有没有侦察兵，如果有一定要干掉！反侦察是很重要的。



图1



图2

当对方的兵力增加后剑圣就不要那么猖狂了，砍两刀等敌人围上后，用“疾风步”出去拣G练出来的宝贝后再回来。在这段时间里，如果对手不在家，剑圣杀老农，G来拆房子或商店，如果对手没有出去一切照旧。如果对手建塔也好对付，我们有血、法药，对不死的冰塔有加速卷轴（如图3）。



图3

注意

1.剑圣的骚扰和速科技是战术要点；
2.G是主要战斗力，要保护好（可多出点）；
3.尽量别让对手知道我们的战术；
4.如果骚扰不成功，要注意敌人的空军；
5.如果骚扰时发现敌人出空军，2本后出巨头猎魔者。

在骚扰上多些支出、多花时间是很值得的！在此重申，我们的骚扰不是来赚经验的，也不是喂血的，我们的目的是不让敌人轻易升2本，压制对方的科技。可以让G配合剑圣骚扰（图2），还能压下对方英雄等级，而自己由于G的功劳可以在敌人基地里身上带着升级的光圈！在这段时间家里不能闲着，单兵营出G，钱一够马上升2本（G8～9个就够）。2本升完出牛酋长，再造两个灵魂归宿，出巫医研究巫医专家级（如果骚扰顺利可以造在敌人家附近）。牛酋长出来后拣上G练出来的宝物，招呼上剑圣去商店，给牛酋长买血法药、无敌血牌、传送杖（之前会留好多钱的，作用就不用我罗嗦了吧）。牛酋升到3级集合兵力去决战，这时兵力大概有剑圣4+、牛3级、8～10G、5～7个巨魔巫医，这时3本也差不多了。有两个选择：

1.提高战斗力出萨满研究专家，大师级给G嗜血；

2.“买保险”研究巫医大师级在出4～5巫医用补血棒。

决战时如果是在敌人基地中则采用如下方法：

1.敌人不在家：狂拆，巫医在敌人矿区和敌人有可能回城的地方放眩晕棒，老牛站在最后面防止敌人偷袭巫医（战争践踏）；

2.敌人在家：在敌人家口放眩晕棒，剑圣把敌人往外引。如果是在野外，老牛冲锋进人群后放“战争践踏”。巫医在牛身下和人群里放眩晕棒，这样效果大还不易被打掉。眩晕棒配合老牛的“战争践踏”敌人会无限眩晕（图4），然后等待敌人（可开分矿扩大优势）。



图4

识别复制英雄小技巧

在敌人用了复制棒复制自己的英雄时往往让人难以判断英雄的真假，其实我们只需要用鼠标点敌人的英雄看看复制棒的个数，个数少的那个就是敌人英雄的真身。

《职业进化足球6》（PES6）角球直接射门得分技巧

■四川 秦国强


图1

世界足坛从来不乏技术精湛的任意球大师，当我们看到这些大师们用一脚精妙的任意球为球队摧城拔寨时，心中无不热血沸腾。笔者到现在仍然对巴乔曾在意甲的一场比赛中用角球直接射门得分记忆犹新。这种射门方式和普通的任意球相比，难度更大，对球员脚踝的细节要求更高，所以得分率也较低。那么在PES6中，我们可以实现用角球直接破门得分吗？笔者的答案是：可以！那怎样操作呢？别急，笔者下面就为大家讲述这个操作的全部过程和其中的技巧。

和PES5相比，Konami虽然声称PES6中的守门员降低了低级失误的出现频率，但在游戏中，我们可以看到门将处理球的方式会因为其他球员的跑动而受到影响，这也更加接近真实的足球比赛，所以在PES6中门将的失误几率其实更高。正是因为这样，在PES5中会被门将抱得很稳的球，到了PES6中会出现脱手甚至漏进，这些改变也让角球直接射门得分的几率大大增加。

有些人会说，普通的任意球有一个射门瞄准的基准点，这样我们可以很直观地了解到射门的方向和位置，而角球则没有这个基准点。因为从角球区看球门时，基本上只能看到2个重合到一起的立柱，那样又怎么射门呢？难道是靠感觉射门，凭运气进球？其实并不是这样。不知道大家是否注意过球场边的那些广告牌？它们几乎都是由长度相等的长方块组成，如果你仔细观察过，就会发现从角球区的那个旗杆向对面的广告牌看，从第2个广告牌算起，刚好有2个广告牌的长度用于移动范围，这2个不起眼的广告牌其实就相当于我们罚普通任意球时的球门，只是这个球门比较特殊，因为它的有效进球范围很小，并且和力量槽的控制直接相关。笔者经过多次测试，找到了一个有效的基准点，大致在2个广告牌的交界线处**（如图1）**，因为每位球员的任意球旋转弧度不同，所以基准点会在左右稍作调整。如果广告牌没有分成几个品牌的广告，那么我们可以把基准点定为旗杆与小禁区左上角的位置对成一条直线**（如图2）**。


图2


图3


图4


图5


图6

下面笔者以齐达内为例，介绍使用PC手柄操作时的技巧和注意事项。把球员罚球的方向调整到从旗杆刚好对正2个广告牌的交线稍偏左一点，按住↑方向键和○键，至力量槽刚好一半时，同时松开↑方向键和○键，马上按住R1键和←方向键，皮球在空中划出一道优美的弧线后飞进球门的死角**（如图3、4、5、6、7）**。这里说明一下方向键的问题，罚角球时方向键的选择是以罚角球时的视觉角度为基准，以正对球门左边的角球为例，当皮球出脚后，观看角度会从角球模式切换回比赛模式，这时按住←方向键并不会让皮球往外旋转，而是向球门内旋转，即向着→方向旋转的。如果你是一个细心的玩家，你会发现罚球后按R1是向右调整，而笔者又按←方向键向左调整，那岂不是相互矛盾？但事实并非这样，R1和←方向键的作用并不会相互抵消，而是相互弥补，相互修正，增加皮球的旋转弧度和精度，提高角球直接破门的几率。

由于PES6中提高了击中门框的几率，所以笔者用角球直接射门的结果有一半是击中立柱或横梁，虽然不能直接进球得分，但此时守门员多半已经做出扑救动作，假如皮球没有出界，那么自己的前锋就有补射空门的机会。角球直接射门的得分率较普通任意球低，但对于已经习惯了用头球轰炸和战术配合的角球而言，一种新的尝试往往会有出其不意的效果，同时也让角球的战术更加多变，更难防守。P


图7

补丁铺

补丁
《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed Carbon）英文版v1.3升级档补丁
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》资料片《命运之锤》（Heroes of Might And MagicⅤ：Hammers of Fate）战役全开档
《真·三国无双4（特别版）》（Shin Sangukomusou 4 Special）攻击范围修正补丁第二版
《无冬之夜2》（Neverwinter Nights 2）游侠原创简体中文正式公测版汉化包第一版 本游戏汉化文本量达18万行，本版为正式公测版第一版，属于预览汉化范畴，本版汉化量已达80%，包含内容有：界面、职业、技能、人物介绍等
《足球经理2007》（Football Manger 2007）真实英超联赛队徽补丁
《足球经理2007》（Football Manger 2007）大头像补丁汉化版
《足球经理2007》（Football Manger 2007）界面更换补丁
《足球经理2007》（Football Manger 2007）游侠论坛精华补丁合集 包括了游侠论坛竞技FM专区里最经典的各类补丁、游戏增强包、汉化等
《风色幻想5》（Wind Fantasy 5）全人物初始存档
《风色幻想5》（Wind Fantasy 5）终极超强初始存档
《明星志愿3》（Stardom 3）Item道具修改档
《明星志愿3》（Stardom 3）全CG+全礼物存档
《明星志愿3》（Stardom 3）多功能修改器
《明星志愿3》（Stardom 3）多结局存档集锦
《新绝代双骄前传》（The Twin Heroes Episode Zero）世界地图
《新绝代双骄前传》（The Twin Heroes Episode Zero）全AS装备存档
《新绝代双骄前传》（The Twin Heroes Episode Zero）完美通关存档
《明星志愿3》+《风色幻想5》+《新绝代双骄前传》游侠中文大作区精华补丁资源集 本补丁集包括了游侠论坛中文大作游戏专区里的多款修改器、游戏存档、游戏周边资源等
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》资料片《命运之锤》（Heroes of Might And MagicⅤ：Hammers of Fate）战役英雄全开补丁
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》资料片《命运之锤》（Heroes of Might And MagicⅤ：Hammers of Fate）终极技能解锁补丁
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》资料片《命运之锤》（Heroes of Might And MagicⅤ：Hammers of Fate）光盘补丁
《魔法门之黑暗弥赛亚》（Dark Messiah of Might And Magic）v1.01升级档补丁
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might And Magic）v1.4升级档补丁
《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed Carbon）中文版全功能修改器完美珍藏版
《帝国时代Ⅲ——酋长》（Age of EmpiresⅢ：The WarChiefs）游侠论坛“帝国时代”系列专区精华补丁资源合集 本合集包括了游侠论坛关于此游戏的最新汉化包、补丁MOD、各类实用工具和精品存档
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》中文版（Heroes of Might And MagicⅤ）角色造型MOD补丁最终版
《魔法门之英雄无敌Ⅴ》中文版（Heroes of Might And MagicⅤ）联盟地图合集增强版
《帝国时代Ⅲ——酋长》（Age of EmpiresⅢ：The WarChiefs）Sean版专业级官方改良完美版简体中文汉化包v1.0版 本版包括了原版汉化包v2.3和资料片的汉化，并对新资料片官方繁体中文版内容进行了完美改良，汉化质量超越官方版本
《职业进化足球6》（Pro Evolution Soccer 6）游侠论坛竞技体育分区实况区精华攻略心得经典合集
《魔法门之黑暗弥赛亚》（Dark Messiah of Might And Magic）5项属性修改器
《极品飞车——生死卡本谷》（Need for Speed Carbon）游侠完美官方繁体中文汉化包

问题交流

1 A 我在玩**《漫画英雄——终极联盟》**北欧那关时，有道门怎么也打不开.据说不少朋友都和我一样卡在这里了，有没有哪位高人能指点一下？

1 Q 北欧那关进入该地区第一个部分（即箭头门所在的那个房间），雕像的左右地上有2个指南针模式的圆盘，请记下2个指南针的方向（不知道是否为随机）。然后在你所卡住的那个门前，在左右各有一个小房间，进入后按照之前记下的指针方向转动雕像，此门即可打开。

2 A 我玩**《极品飞车——生死卡本谷》**的那段时间电脑中了病毒，无奈之下重装了系统。不过事先已经把C盘文档里面的存盘文件做了备份，现在重新复制回去却无法使用游戏中原来的存档了。求助，谢谢。

2 Q 在游戏里，一个序列号对应一个用户，所以你只保存“我的文档”里的内容是不行的。先打开“我的文档”里的“NFS Carbon”里对应的存档文件（用记事本打开），找到里面有一串数字和字母，那就是序列号。再打开注册表的这个位置：HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Need for Speed Carbon\ergc（如果没有就新建一个），然后在右面新建一个字符串值，将值改为上面找到的序列号，这样就可以使用你之前的存档了。

游戏背景：BALLANCE

平衡球的前世今生

■北京　青瓜

林晓：新年好！《游戏剧场》2007年重新开张，两个页码，全彩设计，要求游戏小说的情节性更强，更好看更耐看。今年的游戏小说，我将尝试用主题形式区分文章类型，每一季的游戏小说赋予一个鲜明的主题。第一季的主题是“命运”。那就让我们从以下这篇短小然而余韵无穷的游戏小说，开始我们的“命运”之旅吧。投稿信箱：linxiao@popsoft.com.cn，主题说明“游戏剧场”收。信件中请注明小说的游戏背景，作者通讯方式；小说请以附件形式发送。

睁开眼，头顶一片宇宙般深邃的天空，蓝色与黑色融为一体的颜色，说不清是光还是暗。我动弹了一下，世界突然间颠覆过来，星光铺天盖地扑向我，又在瞬息间尽数抽离。余光和暗影纠缠扭打，交织成纵横交错的无数轨道和路径。

这是什么地方？奈何桥么？被隔绝的记忆逐渐浮现。

仿佛来自千年之前西域的音乐幽幽钻进耳朵，细密的鼓点敲打着心脏，我的身体不由自主地晃动；身后有只看不见的手推动似的，迈上了一个轨道。说“迈”并不准确，因为这动作需要腿脚配合完成，可我没有腿脚——我是一个球，木球。

这个事实并不如想象中那么令我惊骇，因为我的注意力完全被我新的形态吸引。构成我身体的，是上好的橡木，只需要听木材敲击水泥地面的声音，我就可以断定。我的整个身体滚动着，滑行着，时空在我面前一片眩晕。终于也习惯了，其实很简单，只要别把自己当人，把自己当作一个木球就可以了。

奈何桥，断肠桥。

别把自己当人，那意思是，我本来应该是一个人的。

可我现在根本顾不上惊慌伤心、感慨难过，因为我发现身子下面的桥也好，轨道也好，即使是奈何桥，也绝非普渡我去彼岸坦途。

没有护栏的通道忽宽忽窄，忽上忽下，在我全力向上攀爬的时候突然消失，收势不及，我冲了出去，跌入无底深渊。幽长绵延的音乐突然变成诡异刺耳的笑声抽身向上飞离。云朵在我四周飘散，大地飞一般向我撞来，然后就是一片黑暗。

睁开眼，头顶一片宇宙般深邃的天空，蓝色和黑色融为一体的颜色，熟悉的颜色，让我头痛欲裂，只能弯下腰呻吟。

又回到原处了。

我做了一个错误的动作。我的本意是要弯腰，却正应合了冥冥中某个恶意的企图，我无奈地发现自己再次迈上了轨道——那变幻莫测的，通往彼岸之路。

又要来一次。呻吟着，却无法停住，我的身体自己做不得主。

那个老太婆说什么来着？如果不喝她的汤，我就要在这条道上摸黑走。

摸黑就摸黑，喝了她的汤，跟着她走，说不定我再也回不去。

我毫不怀疑，那只看不见的手，推着我不停地在高高低低的路面轨道上闪转腾挪的那只手，就是她的手。只因为当初没有听她的安排，才遭致今日受她摆布。

奈何桥上走，终有抵岸日。

我坚信，只要走下去，我总能摆脱她的控制，变回一个人的样子。

一直在耳畔回荡的诡异音乐突然消失了。我停了下来，发现自己置身在一处高台，四顾茫茫，前路渺渺，除了身后的来路，我无处可去。

整个宇宙陷入一片静谧，我凝神思索。

脚下巨大的蓝色星球折射着我能看见的唯一光源。有什么隐藏在蓝黑色天幕之后，在窥视我的举动。安静的气氛中隐藏着令人不安的骚动。

我稍微向前探了探，目光越过高台的边缘。不出所料，下面的深渊如怪兽贪食的大口正等着我投身进去。

我急忙后退，借着身体前后微幅滚动来平息心底的那股躁动。

不知道别人会不会有这样的体验，每当我站在很高的地方，向脚下眺望的时候，总是有一种想要跳下去的冲动。仿佛只要向前迈一步，就会进入另外一个世界，一个世间的人不可能体会得到的世界。这对于我这样一个常有厌世情绪的人来说，是难以抵御的巨大诱惑。

可是如今的我清醒地了解另外一个世界，并不意味着是更好的世界。简单地说，我认为做一个球在一条又一条轨道上面游荡，绝不比做一个人每日面对各种各样的烦心事更轻松。虽然这里如我梦想般安静，可是除了那单调诡秘的音乐，就只有我一个人（球）上下求索时，轻轻敲打地面或者碾过钢制轨道时发出的声音。当你发现整个宇宙只有你一个人的时候，也许你很快就会被这种孤独逼疯。我想我现在就处在发疯的边缘。

我孤独地羁留在这个世界里，脚下的高台通过高达数千公里的支柱从蓝色星球的大气层中冒出。那颗星球是我唯一熟悉的东西，然而我不敢看它，一眼也不敢多看。因为我知道那上面有一种叫做城市的东西，城市里面有我熟悉的生活，如果我想要摆脱目前的困境，除了寻找到通向彼岸的道路，还有一个办法就是往下跳，向着那颗星球自由跌落。

你看，这是多么危险的想法。跳下去就能回到那个世界，以一个球的状态，如果我还没有摔得粉身碎骨的话。

那颗巨大的星球对我的吸引力，是物理和心理双方面的。

我小心翼翼地后退，思考着下一步该如

何走。

由于精力没有集中，我忽略了身下道路的坡度，当我发现自己正风驰电掣冲向另一边的悬崖的时候，说什么都来不及了。

我又一次失去依凭，向无底深渊跌落。

然而黑暗没有到来，有什么东西接住了我。还没等我反应过来，一阵强光就从四面八方扫过来，我因为周身皮肤的疼痛嚎叫起来。

所幸这个过程不是很长。就在我快要失去知觉的时候，强光消失了，和它出现时一样突兀。我浑身上下的表皮断裂脱落。一道闪光从脑海中划过，我狂喜起来，难道我歪打正着已经到达了彼岸？我清楚地意识到自己的生命形态正在发生变化。

“轰”的一声巨响，也许真切发生，也许只是我自己脑海中的臆测。我确定，一直束缚着我的那层木外壳，随着这声巨响脱落了。

喜悦快乐已经不能表达我的心情。如果可以的话，我会说这一刻我已经飞起来了。

真的是飞起来的感觉。我身轻如燕，脚步如飞，在断裂的道路间辗转跳跃，轻松越过一个又一个断层，蜻蜓点水一样飞翔在气流和气流之间，无论是倾斜的木板还是危若垒卵的浮桥，都无法阻止我的脚步。

纵然是身下那巨大星球的引力，对我的作用也似乎不那么明显强烈了。

似乎……

等等……

我猛然刹住身子。

耳边丝竹般缭绕的音乐随着我身体的停顿也是一滞。

我试探性地活动了一下身体，听见的不再是熟悉到令人崩溃的实木质敲击的声音，而是轻柔到几乎不可闻的“沙沙”的声响。那也是一种并不陌生，似乎在过去的每一天都能听到的声音。

我向前挪动身体，惊讶地发现在这种试探性的缓慢速度下，我竟然无法保持以一条直线行动。身体表面的凹凸不平，导致我不得不跟踉跄跄地在狭窄道路上前行。

就像一团被团皱的报纸。

我仰天长叹，竟然变成了一个纸球。难怪能够身轻如燕，难怪能够健步如飞，这……这算什么？当我好不容易历尽千辛万苦摆脱木球的生命形态之后，又居然变成了纸球？

音乐又从四面八方暗色的天空飘来，轻佻，充满了讥诮。我仿佛看见幕后那只手的主人满怀恶意地嘲笑，从木球变成纸球，多么“伟大”的进步啊。

不要责怪我的自暴自弃和麻木不仁。

在这样一个空旷孤寂的世界里，我除了不停地走下去之外，还能有别的选择么？幕后那只手的主人可能跟我的想法一样吧，她甚至都懒得再推动我的身体，因为她知道，我会就这么走下去的。

没有了木石相击的那轻轻一声，只有绵延不绝的“沙沙”细碎声，我的身体轻盈，却心情沉重。我已经不再去想如何结束这一切了，此刻彼岸变得那么遥远；我眼下更关心的是，下一次，我还会变成什么？

一个羽毛做的球吗？更轻盈，这高空随便一小阵微风就能把我带向宇宙深处。也许那个时候我就不用担心会向着地球跌落了，那时候也许我该考虑的是究竟选择哪里作为永久的栖身之地更好点——靠近地球，或者远离地球。

你看，现在的我已经完全没有了斗志，我就像是被这个巨大结构玩弄于股掌之间的小白鼠。看见过迷宫里的小白鼠吗？无论它们如何上蹿下蹦，都只能受困于那个从居高临下的角度看来并不复杂的迷宫。我如今就是一只报纸做的球形的小白鼠而已。

一股气流从下方喷涌上来，我借势腾空，在空中来了个《黑客帝国》式的360度转身，四周的情形尽入眼底。

像是被电流打通了五经八脉，我一个激灵，豁然开朗。

在高处，我视野开阔，刚才的那个转身让我能够把周围所有的情况尽收眼底。这……这不就是我刚才说的，居高临下的视角吗？

11点方向不远的地方上空有着与众不同的莹润光芒，我忍不住哈哈大笑。那光芒我认得，当初我拒绝孟婆汤毅然跨上奈何桥时，对岸就发出这样的光芒。

谁说我是小白鼠？我是一览众山小的……报纸球！

难耐心里那股欢欣雀跃，我纵身朝那边跃去。

身体又被捕捉到，强光又一次扫遍全身。我忍耐着疼痛哼着小曲，变吧变吧，把我变成羽毛球吧。

外壳随着闷响崩裂，我没有如预期般变成羽毛做的，我现在是一颗……石球。

挫折已经算不了什么了，不就是石球吗？我把刚才看到的全景在脑中过了一遍，不远处还有一个捕捉器，我再变回来就行了。

挪动着笨重的身体，我好不容易来到捕捉器边上。强光扫过，外壳崩裂，木球。

木球就木球，反正我也已经熟悉了。

那片莹润的光越来越近，我尽全力奔过去。一直萦绕不去的诡秘音乐终于暗哑。那恶毒的幕后之手也似乎不得不承认失败，至少，我已感觉不到她的存在。

锣鼓欢庆地响起，我刹那间欢奔向前方。那个圆形的木筏就停在那里，我知道它将带着我离开这里，驶向彼岸。

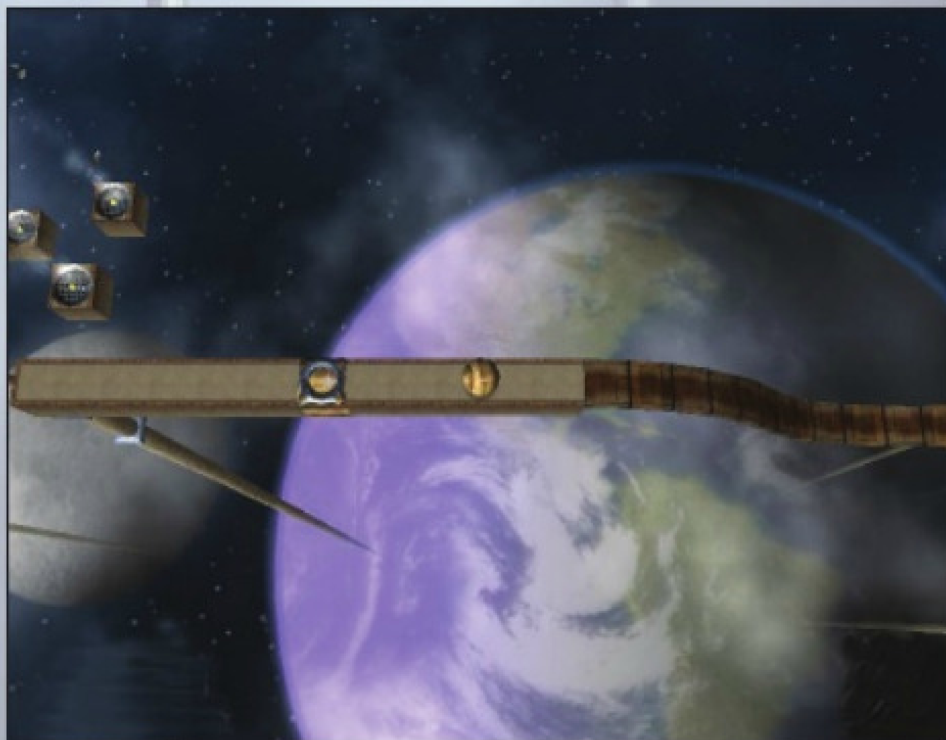
直到安稳地坐在木筏的中心，看着它脱离，向彼岸飘去，我才松了口气。终于，总算，好不容易，我要解脱了。

疲惫之极的我闭上眼，等待着新生。耳边欢快的锣鼓声渐渐停息，隐约地，我似乎听见一声冷笑：“谁告诉你彼岸就是你的终点？”

我一惊，睁开了眼。

天空变成了橘红色，身边电闪雷鸣，乌云压顶，眼前两条晃晃悠悠的轨道直伸向远方一个巨大重叠的结构。我低下头，被身下那个仿佛随时会扑过来把我压扁的橘红色巨大星球，和那个著名的阴影吓得动弹不得。

耳边听见那个饱含恶意的声音轻笑着说：“上路吧。”（完）



林晓：闲话闲话，好久都是我一个人说话。我可爱可亲的读者朋友们，欢迎你们加入闲话队伍，有事没事、大事小事、好事坏事，只要和电脑有关系的，都来说说谈谈。包子有馅不在褶子上，文字有趣不从长短计，咱们以篇计稿费。呵呵，主编大人已经被我搞定，保证稿费只会高不会低。



星尘：**实用软件**栏目编辑，学究型人物。



Suki：**前线地带、有字天书、TOP TEN**编辑，游戏的方方面面都涉及了。



大漠小虾：**在线争锋**栏目编辑，报道内容——网络游戏。





Cross：**攻城略地**栏目编辑，其游戏研究资格那是相当地深。



曌雯：**网络时代**栏目编辑。24小时不掉线。

编辑部的故事

林晓：5元，128页，全彩，《大众软件》依然是一本性价比出色的IT综合杂志。在新年的时候，以新的面貌迎接新老读者。新读者们，先和各栏目小编认识一下。编辑部的其他重量级人物下期出场。

Artec：**硬件评析**栏目编辑。所有电脑硬件与外设问题，请找他。



时尚版

林晓：**游戏剧场、读编往来**栏目编辑，负责一切与读者联络的编辑事务。



8神经：**锋利的盾、龙门茶社、极限竞技**栏目编辑，涉足游戏评论、游戏文化研究领域。



Say：**应用心得**栏目编辑。软件应用技巧心得体会，和他谈。

投稿信箱

行业事件、焦点、热点、突发事件：news@popsoft.com.cn

软件应用教程、操作系统讲解、新软件介绍：stardust@popsoft.com.cn

软件应用心得、技巧：say@popsoft.com.cn

硬件技术分析、选购使用技巧、数码类产品介绍：artec@popsoft.com.cn

网络热点、知识、事件、人物：phair@popsoft.com.cn

单机游戏攻略：cross@popsoft.com.cn

网络游戏事件、技巧、人物、攻略：xiah@popsoft.com.cn

游戏评论、背景文化知识、电子竞技：yangli@popsoft.com.cn

游戏技巧、补丁、新游戏介绍：suki@popsoft.com.cn

游戏小说、杂志意见、无法归类的与电脑有关的作品：linxiao@popsoft.com.cn

投稿地址

北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部（投稿栏目） 邮编：100036

投稿说明

本刊不受理已发表于论坛、博客或者其它任何网络及平面媒体上的投稿。

投稿请注明详细邮编、通讯地址、真实姓名、所用笔名以及其他联络方式。

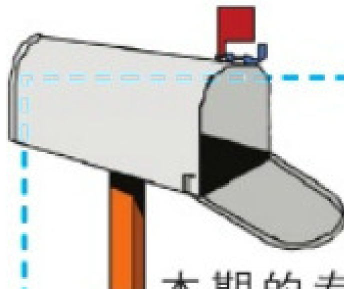
1.来稿一经采用，使用权归《大众软件》杂志所有。《大众软件》有权对该作品用于本刊产品之再次使用，并可授权第三方使用。未经本社许可，作者不得将该文再投往其他任何媒体。

2.作者向本刊投稿后，4周内没有收到录用答复的（包括电话或者电子邮件等方式），可自行处理。

3.本刊坚决反对抄袭和一稿多投行为，一旦发现，将不再采用该作者的任何稿件。抄袭稿件不予支付稿费。

4.本刊对来稿有编辑权和修改权，作者事先声明的除外。

5.本刊所载文章作者授权声明：本刊（包括本刊官方网站和其他出版物）所载之作品，未经本刊许可，不得转载、摘编。



印象大软



本期的专题企划“WCG2006意大利总决赛现场报道”读后真是让人热血沸腾。尽管笔者对于电子竞技这一事物并非很热衷，但我还是要对那些可爱的竞技英雄们说一声：谢谢你们！正是由于你们不懈的奋斗，才有了在意大利的国土上、在电子竞技的领域里，鲜艳的五星红旗迎风飘扬！

还有8神经的那篇榜评《莫用有限换无限》，真正道出了千万游戏爱好者的心声：生命有限，游戏无限，那就让我们集中有限的精力用心去体会自己喜爱的游戏吧，学会做一名真·玩家！ （cpfhuman）

2007年01期的《大众软件》，给你留下的第一印象是什么？请E-mail:linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并得到相应的稿费。

《大众软件》博客地址：http://blog.sina.com.cn/m/popsoft
读者论坛：bbs.popsoft.com
官方网站：www.popsoft.com.cn

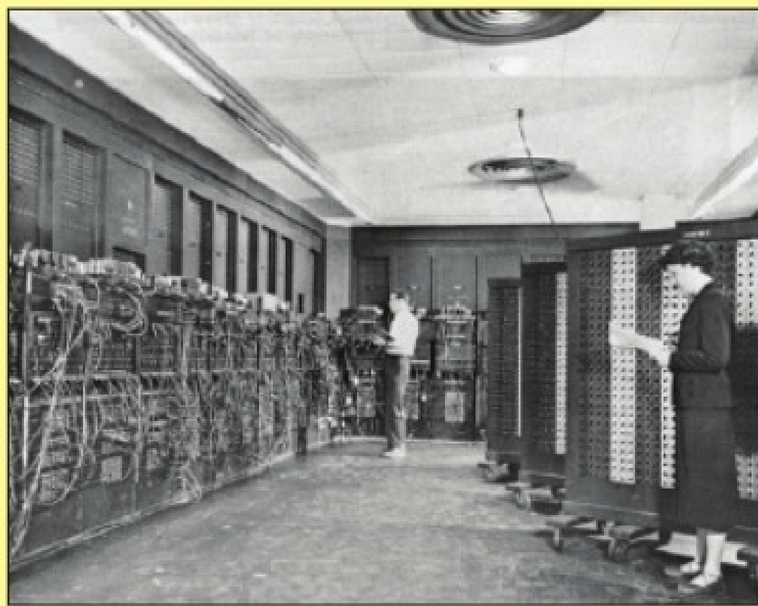
刊花

在每期杂志中的读者回函卡上，将登载一个刊花。集齐全部24期刊花的读者将会获得编辑部提供的特别礼物。

订阅信息

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志5.00元，邮购需另加3元挂号费。咨询电话：010－88118588－8000。

IT词典



ENIAC：这是最早的电子计算机的名字。它是一个庞然大物，由18 000个电子管、1500多个继电器和其它配件构成，占地170平方米，重达30吨。在其诞生的1946年，ENIAC是一个不折不扣的怪物，每秒钟能执行5000次加法！因此，60秒钟射程的弹道计算时间，由原来的20分钟缩短到了30秒。它的存储容量很小，只能存20个字长为10位的十进制数，而且是用线路连接的方法来编排程序，因此每次解题都要靠人工改接连线，准备时间大大超过实际计算时间。

ENIAC的研制成功为以后计算机科学的发展提供了契机，每克服它的一个缺点，都给计算机的发展带来很大影响。其中影响最大的要算是美国数学家冯·诺依曼的“程序存储”思想：计算机中设置存储器，将符号化的计算步骤存放在存储器中，然后依次取出存储的内容进行译码，并按照译码结果进行计算，从而实现计算机工作的自动化。



DR留言板

5元的大软！
浓缩才是精华！
大米　不知所措01

留言人　freewind　　主题　漫谈

林晓JJ：您好！我是一名《大众软件》的新读者，早就想给小编写信了，今天才得以如愿。我现在在上高二。上学期开始看同学在看大软，我也就拿来随便看了看，觉得不错。以后就每期都借来看，可是后来不知怎么很难借了，就干脆自己买。我看大软已有一段时间了，没断过。看了这么多期，有点建议，就是不要弄拉页了。拉页的很难保管，容易损坏，书不痛我也心痛啊！还有，书中有时还是会出现错误，具体是哪几本我也记不太清了。希望你们能够重视。在此，祝大软越办越好。（小编们注意身体，不要老是熬夜了。）

林晓：谢谢提醒。我们将严格要求自己。看看这页最下面的公告，就是我对你这封信最好的回答。

留言人　小川　　主题　询问

在2006年第22期的“新品初评”栏目里有一篇的《全方位保护——诺顿安全特警10.0》，我看了后对这个软件非常感兴趣，可是却在市场上找不到这款软件，这是为什么呢？

实用软件编辑星尘：这是因为我们测试时使用的是还未正式发布及命名的内部版本，版本号为10.0。而这款软件正式发布后名称为“诺顿网络安全特警2007”，该版本在运行速度和操控性上较以前版本都有提高。

留言人　陈明龙　　主题　捆绑插件？泯灭良心！

今天我很高兴，因为有一位网络推销员，他希望我编的程序能够捆绑一些别的软件来支撑一下自己拮据的生活。我欣喜若狂，看到了自己的程序终于被别人所认可，即使也许他只是为了保住自己的工作而已。或许这是他职业中的一点小插曲，但是对于我就不一样了，就像是自己辛辛苦苦拉扯大的孩子跃过了龙门。

网上的那位同志很详细地推销插件。我很自然地沉浸在自己的欣喜之中，好像他句句在理……对于程序员来说，谁不希望自己的程序在大众之中脱颖而出，崭露头角，带着一点出淤泥而不染的气息。谁不希望自己的用户，都能将自己的成果乐此不疲地告诉QQ上的好友。

但是自己的程序如果被玷污了呢？我自己也是软件用户，很痛恨在软件上捆绑插件，特别是捆绑广告软件。每次我上网下载的时候，都会注意是否带插件。不幸的是几乎没有哪款软件是“绿色”的标志，带着“100% Clean”的光荣称号。

令人欣慰的是，我的软件在某某站点上标注上了绿色的标志。虽然这标志小得可以忽略，但它是大家对我“我的软件是干净的”的肯定。

当推销员给我推荐插件的时候，我潜意识中就想到：如果我是用户，我看到这个插件，我会对这个程序作出如何的评价。可是金钱对我的诱惑的确很大，特别是我这个刚刚高中毕业，马上就要跨入大学门槛的人，哪怕是10元，我都会感到心满意足。

我犹豫了。7年的努力，1年的编写。的确是希望很多人认可这个程序，虽然现在在网上下载量还没有突破1万。每一个按钮、每一个对话框、每一行代码、每一页帮助，还有网站、博客、论坛、留言板……这一切的一切都是为它准备的。就像自己的父母总是给自己最好的，哪怕有时做得有点过火。可能母亲说得对：“我们只是希望你过得好，我们从来都没有要求回报”。

我编写程序为了什么？好多个春夏秋冬，我付出了那么多，不就是希望自己的程序在别人闲谈中总是被提到，梦想自己的程序被各个公司看重嘛。我没有要求回报什么，只是希望自己的程序不要被留下“垃圾”“骗钱”的评论。

“DesktopMedia可以5元下载一个”，对于DesktopMedia，这么高的收入当然让我心动了。“要对用户负责”，请告诉我，我一定要看看DesktopMedia究竟是个什么东西。

“DM安装完以后会成为你软件的一部分，用户卸载掉你的软件，这个插件也就没有了。它不像其他插件那样是独立的。广告播放任务就是计对IP的，每次执行你的软件以后就会弹出一个广告对话框，后台就计一次数。如果不执行你的软件，用户打开IE也会弹出一个，每天最多只弹8个，24小时之内计一个IP。”

也就是说，只要使用它，自己的软件也就成了广告系统了。这不就是将自己的儿女卖给人贩吗？如果我是用户，除非必须我决不会卖它呀。可是现在那个软件是必须的，除了Windows还有谁？这样，我对得起自己的良心吗？

林晓：这两天被那些流氓软件、弹出窗口害苦了，想不明白，怎么这种损人不利己的事情也有人干。这些人人啊，真不打算要自己的良心了吗？

Bug大家挑

优秀的杂志离不开大家的支持，《大众软件》需要广大读者的帮助才能办得更好。在杂志出版日之后5天内（以当地邮戳和E-mail发信时间为准）挑出本刊错误的读者，将有机会获得我们的“捉虫”奖。

威盛电子“芯芯相应 智力大考验”



林晓：威盛的活动2007年继续进行。这一次的奖品非常……特别！答案截止日期为2007年1月10日（信投以当地邮戳为准）。答案信寄北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“芯芯相应 智力大考验”收，邮编100036。E—mail为linxiao@popsoft.com.cn，请在邮件主题中注明“芯芯相应 智力大考验”。

奖项及奖品

中国芯特等奖：微星PT890 Neo—V主板 1块
中国芯全胜奖：昂达PT890主板 1块
中国芯优胜奖：精英PT890—A主板 1块



问题

1.威盛PT890和P4M900芯片组是否支持Intel的Core2 Duo处理器？（ ）
A.支持 B.不支持
2.威盛P4M900芯片组支持哪两种内存？（ ）
A.SDRAM，DDR B.DDR，DDR2 C.DDR2，DDR3 D.DDR，RDRAM
3.P4M900集成Chrome9 HC图形核心，支持（ ）。
A.DX7 B.DX8 C.DX9 D.DX10
4.Chrome9 HC图形核心频率是（ ）。
A.200MHz B.250MHz C.300MHz D.350MHz
5.PT890搭配8237A能支持哪些功能。（ ）
A.SATA B.Viny1 C.Velocity千兆局域网 D.以上都支持

P4M900是VIA最新推出的Intel平台的芯片组，前端总线1066MHz，支持Core2 Duo处理器在内的LGA 775全系列处理器；支持DDR和DDR2两代内存及Windows Vista和Core2 Duo双核处理器。该芯片组还提供PCI Express ×16支持，以备日后显卡升级之用。搭配威盛VT8237A南桥后，能实现Vinyl多声道高保真音频输出；支持威盛Velocity千兆局域网、8个USB 2.0接口以及PATA和SATA硬盘连接等。

PT890是威盛推出的全新Intel平台芯片组，支持1066MHz前端总线和Core2 Duo处理器。支持DDR和DDR2两种规格内存。为配合PCI Express显卡顺畅工作，该芯片组支持×16 PCI Express插槽，单向带宽高达4GB/s，还提供了两个PCI Express ×1插槽及高达250MB/s带宽以连接外部高速设备。与威盛南桥VT8237A以及其他各种辅助芯片搭配，可提供完整全面的存储、多媒体以及各种连接功能，其中包括原生串行ATA和V-RAID接口、多声道Vinyl音效输出、威盛Velocity千兆局域网、USB 2.0接口和1394接口。

林晓：看来大家特别喜欢这类考眼力的小活动。2007年1月5日以前，请将图A与图B两图5个不同之处的答案寄给我。我们准备了丰富的礼品，算新年礼物。《武魂II》是一款写实风格的中华武侠题材网络游戏，通过对中外武术名家的真实动作捕捉，展示中华武术的动作之美，弘扬中华武术精神。我们后续还将推出游戏相关的问答活动，详情玩家可通过登录官方网站www.wuhun2.com进行了解。本次活动奖品均由北京戏杰环球软件开发有限公司提供。



图A



图B

找武魂Bug 赢取时尚礼物

威盛电子“中国芯知识问答”（第一辑）获奖名单（2006年第21期活动）



特等奖1名：奖品为PS2游戏机1台
山西 周展怀

全胜奖3名：奖品为魔兽手办各1个
山东 王栋　湖北 孙亚东　辽宁 韩梦杰

优胜奖20名：奖品为魔兽600点卡各1张

云南 程坚　陕西 侯浦　上海 朱浩骏　北京 王臣　江苏 周峰
山东 聂传岗　福建 陈清攀　河南 武亚　河北 黄胜　江苏 马腾飞
浙江 金亦东　山西 郑如意　贵州 车英姿　云南 商珊　江苏 饶子法
安徽 童松华　广东 周宝驹　重庆 赵霖　云南 张运　黑龙江 方永超

用真钱换假钱，你干么？

晶合实验室
辰烽



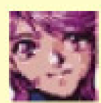
编者按：从2007年开始，TOP TEN的榜评我们也做了一定程度的改变，将去年颇受大家欢迎的晶合聊天室的主题讨论带到了榜评中来。这样既可以解决TOP TEN榜评千篇一律的模式，也可以满足大家急于参与榜评的心愿。

如果我走在大街上随便向路人问出这样的问题，就算不被有心的群众当作假钞贩子扭送公安部门，也会被无心的人当作有病。但当这个问题拿到我们这些玩游戏的人面前，特别是玩网络游戏的人面前时，就确实需要好好研讨一番了。



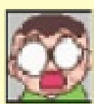
网友 萨满先锋：

本人现在一直在玩WoW，也有很多人在用RMB买卖东西。我个人认为，游戏就是游戏，最好用游戏币来买卖东西，没必要用RMB，也没有什么意义，否则有失游戏的公平性。如果为了发财，那我就没有什么好说的……



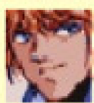
网友 可乐瓶盖儿：

现在在网游里花钱买东西，除了新玩家就是不常玩的了吧。真玩成骨灰级的早混进内部去要账号了，要不然就自己从内测开始玩，等收费以后开始卖东西了。我什么都没买过，连点卡都是带我玩的人给充。道具能用什么用什么；有钱我宁愿给单机游戏也不给网络游戏，因为觉得不值。



网友 一人静：

自己打的才是最好的，不然玩游戏为了什么？

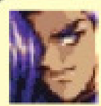


网友 酒鬼子夜：

本人从“石器”开始玩了N款网络游戏，账号不是自己的就是找朋友要的，没有买的。不玩了的账号也就是送人，送不出去就放着，坚决不卖。点卡从来都是RMB买，没卖过游戏里的任何东西。其实我也不知道为什么，做人总有点原则吧。我玩游戏就是玩一高兴，和RMB联系起来就容易不高兴了。

编辑 辰烽：

对于酒鬼子夜这种行为，我是无比钦佩。现在太多人对事情搞双重标准，要我出钱买坚决不干；但有人出钱买我的，那么照收不误。什么叫做人要有点原则，看看酒鬼子夜，我顶！



网友 坚强的火腿：

自己觉得值，就值，每个人都有自己的判断标准。我也想买，但对虚拟物品的交易安全性有疑问，所以到现在还没有买过。我想买过之后会有另一种感觉吧。



网友 笨鸟先飞1号：

对于免费游戏而言，买过东西，因为它的价格合理，买卖比较规范和放心；对于收费游戏，玩家和玩家或者和网站间的交易，价格波动太大，价格不透明，所以我不买，否则很不值得。

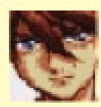


网友 黑夜里的网子：

买过，亏，真亏。后来通货膨胀了，贬值了。

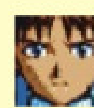
编辑 辰烽：

由此可以看出，虚拟物品交易还是大有市场的，关键是如何解决相关的问题。对于交易安全的问题，现在越来越多的人采用支付宝交易，安全性上确实有所提高，但是如何抑制通货膨胀确实很难。就拿《大航海时代Online》来说，从开始公测的100元换500万到如今已经能换好几个亿了，直追当年的“法币”啊。



网友 蝙蝠爱睡觉：

那就要看买什么样的东西。如果只是装饰用的就没必要买，如果是对游戏里面升级、PK有帮助，而且价格可以接受，我觉得可以买。玩网游和投资一样，我的原则是花少量的钱换取游戏里面地位的提高。地位的提高，就代表比别人先一步控制游戏里面高级物质装备的来源，也可以减少单调的游戏过程。毕竟网游就是人与人的竞争，满足个人的某些欲望；慢一步就永远跟不上，老是掉车尾玩网游就没什么意思了。



网友 只要一点点：

值不值，每个人都有自己的观点，正如每个人玩网游的观点也不相同吧。爱玩的人玩了游戏，钱花了，他觉得值得；不爱玩的人不花这个钱，他认为不值得。正如有100元钱的话，男同胞会用来买烟买酒，而女同志则会用来买衣服或化妆品。



网友 柳树清秀：

其实网游就是一个社会的缩影，一旦我们花时间、精力与金钱进去之后，游戏内的虚拟装备也就有了它存在的现实价值。现在利用虚拟装备赚钱的卖家也很多，所以我觉得值。

编辑 辰烽：

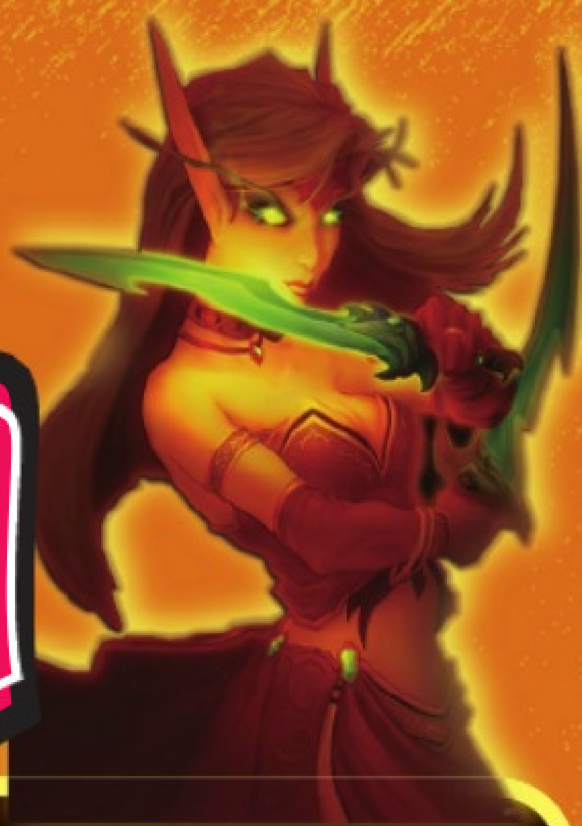
从消遣娱乐的角度来说，花些钱找找乐，不涉及黄赌毒，也不算为过。用我刊编辑大漠的话说，杀红眼了，哪里考虑值不值。

感谢大家对于这期讨论的支持。对于没有能在杂志上露脸的朋友，我深深地表示歉意。我给你们些游戏币作为补偿行么？对于这个讨论的问题，我想还是留着让时间来考验吧。不过我想，值不值是一个方面，但理智消费总还是要提倡的，特别是有些女同志买化妆品、时装，简直……

Suki饶命啊……

龙虎榜——我正在玩的游戏

TOP TEN



网吧流行游戏排行榜

名称	指数
1 魔兽世界	
2 街头篮球	
3 劲舞团	
4 跑跑卡丁车	
5 大话西游 II	
1 劲乐团	
1 QQ幻想	
1 泡泡堂	
1 CS	
1 水浒Q传	

网吧调查

100台机器以下（含100）

兰州盼福网吧，乌鲁木齐四合网吧，北京梦桦源网吧，福州奥丁网吧，长沙星月网吧，长春达信网吧，成都子君网吧，郑州智慧岛网吧，大连盛名网苑，广州君悦网苑等。

101～300台机器

兰州名典网络，乌鲁木齐网络天下，北京福鑫网吧，福州聚点网吧，长沙大茂网络会所，大连哈雷网吧站，武汉心语网吧，成都长城网络文化家园交大店，郑州情缘网络会所、中升网吧，青岛爱书人网吧，沈阳格点网吧，昆明晨海网吧等

301～600台机器

重庆天人网站、银河网城，兰州顶级网络、腾风帝魔网络，乌鲁木齐聚E网吧阳光店，成都天府网吧，南京趣尚网络、星沙网络服务中心，北京五间楼网城，天津新阳网络广场，广州绝顶高手网吧，西安和平网吧旗舰店等

网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	魔兽世界	2421	暴雪	2004年	第九城市	○
2	大话西游 II	2336	网易	2002年	网易	↓
3	泡泡堂	2247	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
4	魔力宝贝	2153	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↓
5	梦幻西游	2149	网易	2003年	网易	↓
6	QQ幻想	2065	腾讯	2006年	腾讯	↑
7	轩辕剑网络版	2007	大宇	2003年	网星	↑
5	仙境传说Online	1976	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓
9	剑侠情缘Online II	1882	西山居	2005年	金山公司	○
10	天堂 II	1788	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○

单机游戏排行榜

网排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	三国志11	1541	KOEI	2006年	8.8	○
2	极品飞车——无间追踪	1442	EA	2005年	9	○
3	职业进化足球5	1260	Konami	2005年	8.5	○
4	FIFA 06	1211	EA	2005年	8.2	○
5	信长之野望——革新	1138	KOEI	2005年	8.5	↑
6	轩辕剑伍——一剑凌云山海情	1044	大宇	2006年	7.5	NEW
7	侠盗猎车手——圣安地列斯	1039	Rockstar Games	2005年	9	↑
8	盟军敢死队3——目标柏林	955	Pyro Studios	2003年	8.5	↑
9	上古卷轴Ⅳ——湮没	916	Bethesda Softworks	2006年	8.8	NEW
10	英雄萨姆2	866	Croteam	2005年	8.5	○

邮发代号：82—726
零售价：￥5.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN